

LA GUIDA COMPLETA A WWF ATTITUDE
IN ANTEPRIMA LA NUOVA CONSOLE NINTENDO
Games Master
PLAYSTATION
POSTER IN REGALO !!! SOUL CALIBUR
Dino Crisis
6 PAGINE DI PURO TERRORE
ECCEZIONALE!
SOUL CALIBUR
TEKKEN E' SISTEMATO! IL PICCHIADURO DEFINITIVO DI NAMCO ARRIVA SU DREAMCAST
PROVATO!
APE ESCAPE
IL MIGLIOR GIOCO DI PIATTAFORME PER PLAYSTATION
ALLA PROVA!
STAR WARS RACER
IL GIOCO DI CORSE ISPIRATO A LA MINACCIA FANTASMA
LEGACY OF KAIN:
SOUL REAVER
ATTENZIONE LARA, E' PIU' BELLO DI TOMB RAIDER 3! LA PROVA COMPLETA ALL'INTERNO!
N.8
AGOSTO 1999
L.8.000
90008
9 771126 262009
PROVE
Anno III - Numero 8 - AGOSTO 1999 - L. 8.000 SPEDIZIONE IN A.P. 45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE PARRINI

PREZZO 50%

QUALITA' 100%

ENTUSIASMO 200%

CONSOLEMANIA 94%

UFFICIALE PLAYSTATION MAGAZINE 9/10

SUPER PLAYSTATION CONSOLE 92%

PSM 4,5/5



PlayStation® compatibile

DUAL SHOCK™

leggi



www.energames.halifax.it

guarda



www.gamenetwork.it

gioca in



www.gameonline.it

divertiti con



www.halifax.it





Games Master

IN QUESTO NUMERO

inizia la rivista più entusiasmante del mondo!



SPECIALE E3

Tutti i giochi più caldi dalla fiera più grande del mondo

NEWS! pag. 4

La nuova console Nintendo ● Le ultime novità sul Dreamcast ● La PlayStation 2 ● *Resident Evil 3* ● *Tomb Raider 4* ● *Gran Turismo 2* ● *Resident Evil* su N64 e Game Boy ● *40 Winks* ● E altro ancora!

QUAKE 3

Uno sparatutto che ci catapulterà in azioni 3D mozzafiato!



ANTEPRIMA! pag. 34

STAR WARS RACER

Il solito gioco di corse? Certo che no!

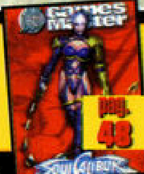


PROVE! pag. 70

POSTER GRATIS!

Un sacco di poster gratis da ritagliare e appendere alla parete!


pag. 22


pag. 48


pag. 64


pag. 74

Games Master

IL MIO CASTELLO EDITORE

Direttore editoriale
Mietta Capasso
Direttore responsabile
Gaetano Manti
Assistant Publisher
Andrea Minini Saldini
Editor
Paolo Paglianti
Segreteria di redazione
Pierpaola Eraldi

REALIZZAZIONE EDITORIALE
KID - Creating in Digital
C.so Lodi 59 - 20139 Milano
kid@kiditaly.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza editoriale
Oku Studio (oku@okustudio.com)
Consulenza per il coordinamento editoriale
Andrea Abbiati - abbiati@studiokid.it
Consulenza per il coordinamento grafico
Michela Rossetti
Hanno collaborato:
Massimiliano Balestrini, Cristiano Screm, Riccardo Abbate, Katiuscia Storino, Hans Regal.

EDITORE
Future Publishing Italy SpA
via Asiago 45 - 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/26005520
Chief Financial Officer
Claudio Cuna
Chief Operating Officer
Stefano Spagnolo
Publishing Director
Vittorio Manti
Direzione Amministrativa
Clara Gazzola
Assistenti di direzione
Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

PUBBLICITA'
Future Publishing Italy SpA
via Asiago 45 - 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/26005120
Responsabile Costantino Cialfi
Segreteria Gabriella Re, Paola Altieri
Traffico Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

Future Publishing SpA è titolare esclusivo per l'Italia delle riviste: Computer Arts, Essential PlayStation, Mac Format, .net Directory, .net Directory CD-ROM, PC Answers, PC Format, PC Gamer, PC Guide, PC Review, PlayStation Plus, PlayStation Power, The Internet Magazine .net e The Official PlayStation Magazine, copyright Future Publishing Limited, Inghilterra 1995-1997. Tutti i diritti riservati.
Spedizione in abbonamento postale -45%- art. 2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
In questo numero la pubblicità è del 15,6%
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al N. 100
Una copia lire 8.000
Arretrati una copia lire 16.000

Coordinamento della Produzione
Francesca Brenci francy@ilmioweb.it
Produzione
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga
Diffusione
Carlisa Mancini, Massimo Maroni,
Fotolito
Yellow & Red
Stampa
Canale, Grugliasco (Torino)
Distribuzione per l'Italia
Parrini SpA, Roma



DINO CRISIS

I dinosauri ci attaccano? Prepariamoci a un combattimento selvaggio!



SPECIALE! pag. 56



SOUL REAVER

Tomb Raider è morto. Incontriamo il gioco che lo ha steso!



PROVE! pag. 64

PERFECT DARK

ANTEPRIMA! pag. 26



Un gioco che promette molto bene... aspettiamo ansiosi la sua uscita.

SOUL CALIBUR

Combattimenti spietati e crudeli ci attendono!



ANTEPRIMA! pag. 22

SYPHON FILTER

Aiutiamo l'eroe di Syphon a sconfiggere i terroristi in missioni sconvolgenti!



PROVA! pag. 76

WIPEOUT 3

È di ritorno il gioco di corse più veloce e futuristico della storia



ANTEPRIMA! pag. 30

IN BREVE

Abbiamo fretta? Ecco tutti i giochi di cui parliamo questo mese...

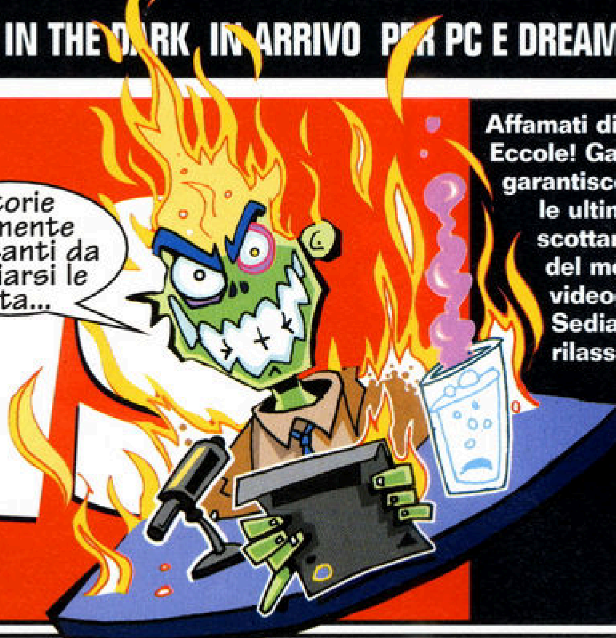
TRUCCHI La guida a pag. 40

WWF ATTITUDE



LE NOSTRE RUBRICHE

NEWS



Affamati di notizie? Eccole! Games Master garantisce ogni mese le ultime e più scottanti novità del mondo dei videogiochi! Sediamoci, rilassiamoci e godiamoci le pagine che seguono...

E3: UNA FIERA ALLA GRANDE

LA PIÙ GRANDE FIERA DI GIOCHI DEL PIANETA

■ INFORMAZIONI INTERGALATTICHE ■ TITOLI TITANICI ■ LOS ANGELES ■ MUSICA PER LE NOSTRE ORECCHIE!



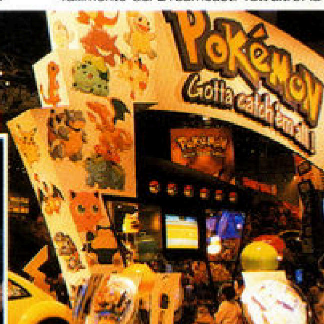
◄ Il terrificante Darth Maul reggeva lo stendardo di Nintendo. Pare vada pazzo per il Nintendo 64.

Una volta all'anno l'intera industria dei videogiochi carica armi e bagagli e si trasferisce negli Stati Uniti per una tre-giorni frenetica, imponente e spettacolare.

Tutti i più importanti produttori di giochi spendono miliardi per creare colossali e complessi stand nei quali vengono esposti i giochi con i quali ci entusiasmeremo l'anno prossimo. Tutto ciò si chiama E3, che sta per Electronics Entertainment Expo; quest'anno l'evento ha avuto luogo nell'assolata Los Angeles, in un centro convegni delle dimensioni di TRE stadi di calcio! A fare da star nella fiera sono state ovviamente Sony, Nintendo e Sega, i cui stand, più o meno delle stesse dimensioni, si trovavano fianco a fianco all'interno dell'enorme West Hall, uno dei cinque giganteschi saloni occupati dall'esposizione. Ogni stand aveva le dimensioni di un campo da calcio e ognuna delle tre grandi case ha utilizzato uno stile distintivo. Lo stand di Nintendo presentava un'enorme riproduzione in grandezza naturale del Podracer di Anakin Skywalker nel nuovo film di Guerre Stellari con un gigantesco logo Nintendo sullo sfondo. A sud dello stand, Donkey Kong 64 campeggiava sui lati di una mini-montagna eretta per l'occasione, mentre il vasto ingresso di una caverna conduceva i visitatori lungo una serie di modelli in grandezza naturale di Yoda, Jar Jar Binks, Watto e Darth Maul, prima di sboccare nella centrale Star Wars, un'ampia arena dedicata esclusivamente a Star Wars Episode 1 Racer. Lo stand di Sony era il massimo del lusso. I percorsi conducevano all'interno di sale per incontri e uno speciale filmato di Final Fantasy 8 proiettava intro e riprese in quantità a beneficio di chi fosse rimasto indietro. Lo stand di Gran Turismo 2 presentava ai lati auto da corsa in grandezza naturale: c'era una coda colossale di gente che sperava di poter provare il gioco e mettere le mani su un cappellino con il logo di Gran Turismo. Sega ha piazzato un bel colpo, realizzando lo stand più accessibile e divertente di tutta l'esposizione. La quantità incredibile di giochi presentati, ben 43, era tale da troncare sul nascere qualsiasi chiacchiera a proposito di un preteso fallimento del Dreamcast. Tutt'altro: la



Immaginiamo la cosa più grande del mondo... e raddoppiamola!



► Pokemon, una delle star dello spettacolo. Per chi volesse fare un salto all'E3 dell'anno prossimo... spiacenti, è solo per gli addetti ai lavori.



▲ I presenti potevano partecipare a sfide in Podracer con magliette in palio.



▲ Molti degli espositori hanno speso un sacco di soldi per mandare in giro personaggi addobbati con camuffamenti elaboratissimi e abbastanza ridicoli. A qual gioco faranno mai pubblicità questi tizi?

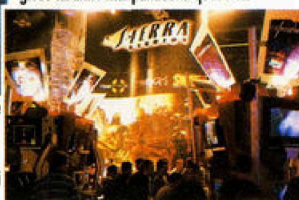
MIGLIOR GIOCO!



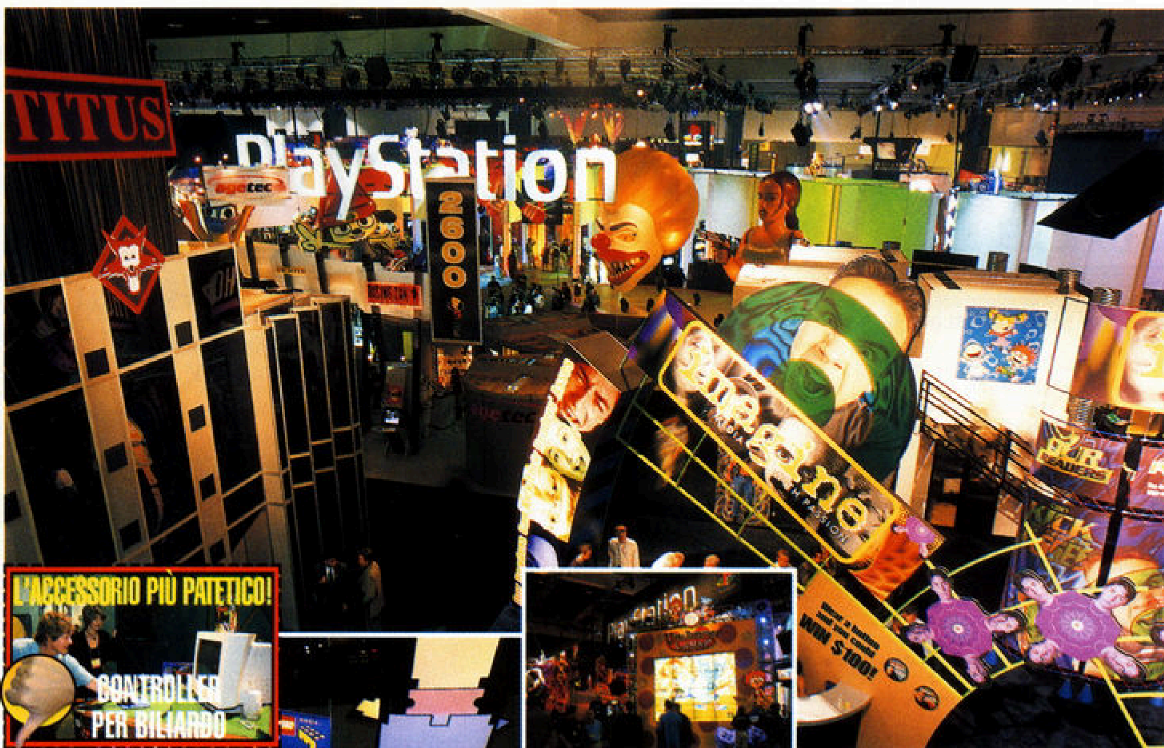
Assolutamente eccezionale. Ci abbiamo giocato per moltissimo tempo.



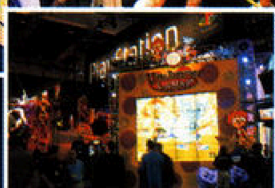
◄ L'imponente area dedicata da Nintendo a Star Wars Racer era adornata da riproduzioni in cera di alcuni degli eroi del nuovo film.



◄ Le più grandi case produttrici di giochi per PC avevano piazzato dappertutto stand dedicati ai loro prodotti. Allo stand di Sierra le imitazioni di Half-Life si sprecavano.









console Sega fa le cose in grande! Naturalmente c'era anche una vasta scelta di giochi per PC. Eidos, la casa madre di Tomb Raider, ha sbalordito tutti con Anachronox, Deus Ex e con il favoloso, anche se forse un po' tardivo Diakatana. LucasArts, come previsto, ha impazzato con titoli ispirati a Guerre Stellari, ai quali dedicheremo uno speciale il prossimo mese: altri dettagli nelle prossime pagine. Quanto ad Activision... ma quanti nuovi giochi dedicati a Star Trek hanno, quelli? Fox Interactive ha tenuto banco con Die Hard Trilogy 2, mentre alcuni incredibili abitanti del Pianeta delle Scimmie erano presenti per attirare l'attenzione sul nuovo gioco per PC e PlayStation.Interplay ha sfoggiato un nuovo Messiah quasi completo, molto in ritardo ma sempre spettacolare e l'eccellente Giants, tanto bizzarro quanto grandioso; dal canto suo, Sierra ha fatto seguire a Half-Life l'altrettanto valido Opposing Force e il gioco multigiocatore Team Fortress. Insomma, qual era il gioco migliore? Senz'altro Soul Calibur per Dreamcast, risultato perfino migliore dell'originale da sala giochi, scaltramente piazzato proprio lì accanto! Il gioco peggiore? Diciamo soltanto che il picchiaduro di Activision Wu Tang Clan si è rivelato essere proprio lo stanco e indigesto rifacimento di Thrill Kill che speravamo non fosse! Occhio al logo dell'E3 e... ammiriamo queste immagini della fiera!





▲ Final Fantasy 8 rimane sempre un'attrazione favolosa. Ehi, piantala di giocarci e dai un'occhiata alla fiera!



Una triste operazione commerciale ispirata al famigerato Clan. Roba adatta solo ai super-appassionati.



▲ La spettrale piramide della PlayStation 2 in tutto il suo splendore... e un ragazzo con la cartella che ci prova.

CONTIAMO SU KONAMI

CASTLEVANIA RESURRECTION

L'EPICA STORIA DI VAMPIRI CONTINUA A MORDERE



▲ La pia Medusa si avvia al suo posto nel coro della chiesa.

◄ Stiamo lontani dai vicoli, se non vogliamo incontrare tipi così.

Dopo il debutto abbastanza deludente sul Nintendo 64, tutte le speranze di restituire il nome di Castlevania alla sua gloria passata si concentrano sulla nuova versione per Dreamcast della popolare storia di vampiri succhiasangue di Konami.

Il gioco è in fase di produzione da parte della squadra autrice dell'ultimo titolo Castlevania veramente grandioso, quello per SNES. La squadra in questione sta lavorando con i grafici in America, per assicurarsi che i vari errori presenti nella versione per Nintendo 64 non si ripetano.

Come possiamo vedere, la grafica è assolutamente strepitosa grazie alla potenza del Dreamcast: eccoci nei panni del personaggio femminile all'interno di vastissimi livelli tridimensionali. Al quartier generale di Konami ripongono grandi speranze su questo titolo e questa volta non vediamo perché tali speranze dovrebbero andare deluse. Dopo lo strepitoso successo di Metal Gear Solid e Silent Hill, Konami è sulla cresta dell'onda e Castlevania Resurrection dovrebbe aiutarla a rimanerci. Prestissimo ne sapremo di più.

NEWS notizie bollenti

LARA CHI?

Ancora impantanati nelle prime due avventure di Lara? Ecco in arrivo i rinforzi, sotto forma di una nuova splendida guida. Ha due copertine e si divide in due parti, ognuna delle quali riporta la soluzione completa di uno dei due giochi. I più fanatici appassionati di Lara saranno inoltre felici di apprendere che l'offerta comprende una bambola di carta gratuita della nostra eroina con solo la biancheria, con una varietà di diverse tenute da farle indossare.

NOVITÀ DA SQUARE

Square ha diffuso alcuni dettagli a proposito di un nuovo gioco di ruolo e d'azione per PlayStation intitolato Dew Prism. È attualmente in fase di sviluppo in Giappone, nelle mani della squadra già responsabile di Xenogears e Chrono Trigger. Il giocatore potrà interpretare il ruolo di uno di questi due personaggi: un ragazzo di nome Lew, o una ex-regina chiamata Mint. Entrambi hanno una storia specifica, che viene rivelata progressivamente nel corso del gioco. Il gioco dovrebbe uscire in Giappone il prossimo autunno: ancora non si sa nulla a proposito di un'eventuale uscita europea.



CONTINUANO LE AVVENTURE DI MARIO

Confermata l'uscita di Super Mario Adventure in versione per Nintendo 64. Si tratta del seguito del gioco di ruolo Super Mario per SNES, mai uscito ufficialmente in Europa. Malgrado la sua grafica tridimensionale, il gioco manterrà l'aspetto e l'atmosfera in 2D dell'originale. Il gioco utilizzerà un sistema di combattimento basato sui menu e vi appariranno tutti i consueti personaggi di Super Mario.



KIRBY CONTINUA A SOGNARE

Nintendo sta lavorando su Kirby 64. Si tratta del lungamente atteso seguito a 64 bit di Kirby's Dreamland. Il gioco avrà un ambiente completamente tridimensionale e uno stile grafico simile a quello di Yoshi's Story. Kirby sarà in grado di imparare speciali capacità... divorando i suoi avversari!



IL SOGNO DI SEGA SI AVVERA

IL DREAMCAST TIENE BANCO ALL'E3

■ MODEM INCLUSO! ■ IL MONDO IN ATTESA ■ IL FUTURO È GIÀ QUI

La vera stella dell'E3 è stata Sega. Ammettiamolo: cominciavamo tutti a essere un po' preoccupati per il Dreamcast.



Mentre si profilava il lancio, fissato per settembre, Sega si era fatta stranamente silenziosa. Le nostre preoccupazioni, però, erano infondate. A quanto pare, Sega stava semplicemente progettando il suo attacco in forze da portare in occasione dell'E3: il suo porcospino superveloce era solo in letargo... Strutturato come la sala giochi dei nostri sogni, lo stand di Sega all'E3 era zeppo di giochi favolosi, in grado di confermare una volta per tutte la superiorità del Dreamcast sulla PlayStation e sul Nintendo 64, almeno in termini di grafica. Solo il tempo potrà dire se qualcuno di questi nuovi titoli, dall'aspetto straordinario e chiaramente ispirati ai giochi delle sale giochi, ha in sé il fascino di un Mario 64 o di un Final Fantasy 7. Non solo c'erano tonnellate di giochi fantastici: due Dreamcast sono stati utilizzati per una dimostrazione via Internet, destinata a sfoggiare le chiacchieratissime capacità di collegamento in rete della nuova console. Abbiamo deciso di provare il sistema e siamo riusciti a collegarci con tutte le pagine Web desiderate: insomma, funziona tutto alla grande. Per circa seicento mila lire sembra veramente un affare.
Lì accanto sono state presentate altre meraviglie a base di modem: quattro Dreamcast sono stati collegati in rete per una sfida a quattro con Sega Rally 2. Per la dimostrazione è stato utilizzato il modem: secondo i responsabili, si è trattato di un'esatta riproduzione del gioco di gruppo in rete, basato sull'uso della linea telefonica, che sarà presto reso disponibile in tutta Europa. America e Giappone avranno invece servizi indipendenti. Malgrado un leggero rallentamento, il sistema ha funzionato ancora una volta alla grande. Proprio così, Sega Rally 2 giocato in quattro via modem: l'abbiamo visto con i nostri occhi. Dunque, quello di Sega era il miglior stand della manifestazione? Mettiamola così: noi di Games Master abbiamo passato più tempo qui che in qualsiasi altro punto della fiera.

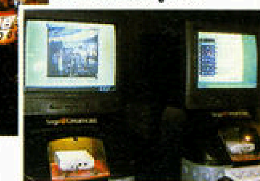


▲ Niente scenografie spettacolari e imponenti per lo stand di Sega. Il loro semplice stand era dedicato a ciò che secondo loro è il nucleo del Dreamcast: i giochi. Ne abbiamo contati 43 diversi sugli schermi.



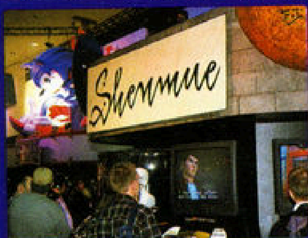
▼ Visti i quattro tizi con il cappellino? Stavano giocando con Sega Rally 2 collegati via modem... ed era una meraviglia.





◀ Tutti gli stand traboccavano di Dreamcast e giochi.

► Il modem, poi, funzionava in maniera spettacolare. L'abbiamo provato noi stessi.











DREAMCAST E MODEM

CONFERMATO IL LANCIO IN EUROPA

■ FINALMENTE IL DREAMCAST ■ TUTTI PRONTI A SETTEMBRE!

Contrariamente a quanto si credeva, il Dreamcast che verrà lanciato in Europa il 23 settembre al prezzo di 199 sterline comprenderà un modem da 56 kps che consentirà connessione su Internet, posta elettronica e accesso ai giochi in rete!
Tutti potremo così navigare su Internet e inviare messaggi di posta elettronica per mezzo del modem e del software Passport incluso nella confezione. Inoltre potremo collegarci con il sito di Sega per i giochi di gruppo, sfidando altri utenti di Dreamcast in tutta Europa in una serie di giochi per il quale è previsto il collegamento, come per esempio Sega Rally 2! Il servizio non sarà immediatamente accessibile al momento del lancio, ma ci è stato promesso che non dovremo attendere molto. L'unico lato discutibile del lancio europeo è costituito dai titoli previsti, per ora non troppo entusiasmanti: alcuni tra i giochi migliori come Sega Rally 2 e Soul Calibur, infatti, verranno tenuti da parte per il periodo natalizio. Più sotto sono riportati tutti i titoli previsti per il lancio. Insomma, è il caso di comprarlo questo Dreamcast? Beh, in occasione di una dichiarazione rilasciata da Sega dopo l'E3 è stato sottolineato che la PlayStation 2 non uscirà in Europa fino al 2001... il che darà al Dreamcast ben DUE Natali in cui fare il tutto esaurito. Saremo capaci di attendere così a lungo? Difficile...









▲ Prendiamoci tutto quanto a circa seicento mila lire, il prossimo settembre. Ora che l'inserimento del modem è confermato, come dimostra l'illustrazione in alto che ritrae la presa modem sul retro della console, il Dreamcast potrà contare su un mercato del tutto nuovo.

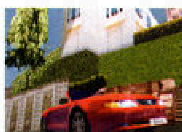
TUTTI I GIOCHI – DIAMO UN'OCCHIATA!

LA SCUDERIA DEI NUOVI GIOCHI PER DREAMCAST

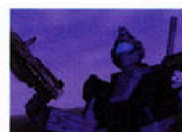
■ I TITOLI DEL LANCIO EUROPEO ■ SEGUIRANNO ALTRI TITOLI ■ SPETTACOLARE!

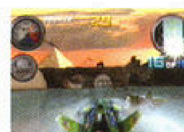

▲ Aero Dancing: una simulazione di volo senza armi? Sì.

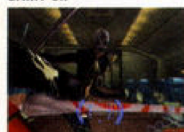

▲ NFL Blitz: il folle gioco NFL con tutti i dettagli.


▲ Metropolis Street Racer, prodotto dai creatori di F1 '97.


▲ Buggy Heat è un pazzesco gioco di corse dedicato al fuori-strada.


▲ Gundam Side Story 0079: grossi robot e grossi combattimenti.

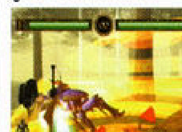

▲ Hydro Thunder è la favolosa conversione di un gioco da sala giochi.

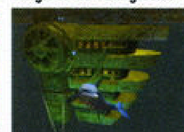

▲ Maken X è un gioco alla Doom con elementi di avventura.

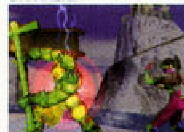

▲ CART è basato sulla versione americana della Formula 1.


▲ Mortal Kombat Gold: tutto il meglio della serie Mortal Kombat fino a oggi.

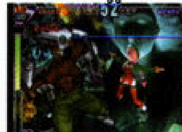

▲ Blue Stinger: un titolo alla Resident Evil, un po' deludente.


▲ Frame Gride: una specie di Virtual On per Dreamcast.


▲ Monaco GP: un gradevole gioco di Formula 1.


▲ Soul Calibur: A pagina 22 tutti i dettagli.

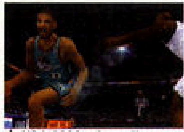

▲ Ready 2 Rumble è un gioco di boxe frenetico e divertentissimo.

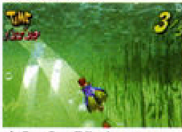

▲ Psychic Force 2012: per gli appassionati del modesto gioco originale.

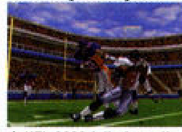

▲ Sega Rally 2: questo lo conosciamo già. Una meraviglia.

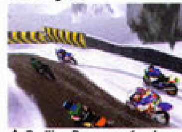

▲ Power Stone: è un piacere vederlo tra i titoli che accompagneranno il lancio.

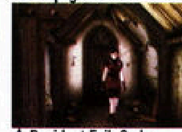

▲ Marvel Versus Capcom: la sala giochi a casa nostra!

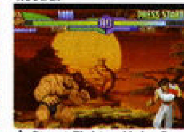

▲ NBA 2000: gioco di basket di Sega Sport.


▲ Pen Pen Trilcelon: un gioco che ha accompagnato il lancio in Giappone.

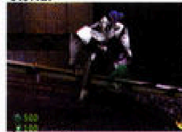

▲ NFL 2000 è il gioco di sport più realistico della storia.


▲ Redline Racer: un favoloso gioco dedicato alle corse motociclistiche con molti scenari.

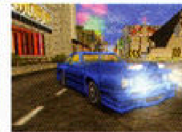

▲ Resident Evil: Code Veronica: vedi sotto...


▲ Street Fighter Alpha 3: proprio quello che volevamo!


▲ Shenmue: il lungamente atteso "gioco definitivo".

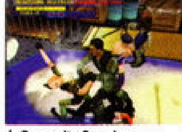

▲ Slave Zero: possente combattimento a più giocatori in stile Mechanoid.


▲ Toy Commander: Come Toy Story, però è un gioco.

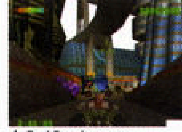

▲ Speed Devils: un gioco di corse spettacolare.


▲ Virtua Fighter 3tb: il picchiaduro numero uno per il Dreamcast.


▲ Wild Metal Country: conversione del gioco per PC.


▲ Dynamite Cop è un picchiaduro tridimensionale a scorrimento laterale.


▲ Air Force Delta di Konami è una favolosa simulazione di volo.


▲ Red Dog è un uno sparatutto tridimensionale con un bizzarro maggiolino.


▲ Sega Bass Fishing: l'inevitabile gioco di pesca.

Tutti i giochi per Dreamcast

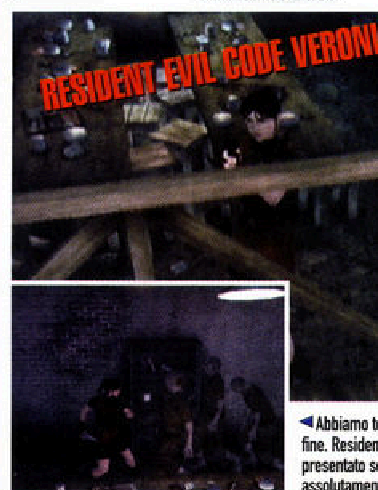
Previsti per il lancio europeo (finora)

Sonic Adventure
Toy Commander
Metropolis Street Racer
House of the Dead 2
Virtua Fighter 3tb
Monaco Grand Prix
UEFA Striker
Power Stone

In uscita a Natale...

Airforce Delta
Blue Stinger
Cool Boarders DC
Jimmy White's 2: Cueball
Expendable
Formula 1: World Grand Prix
Hydro Thunder
Marvel Vs Capcom
Mortal Kombat Gold
NBA 2000
NFL Quarterback Club 2000
Rayman 2: The Great Escape
Ready 2 Rumble
Red Dog
Redline Racer
Sega Rally 2
Sega Soccer
Soul Calibur
Speed Devils
Supreme Snowboarding
Trickstyle
Wild Metal Country

RESIDENT EVIL CODE VERONICA


◀ Abbiamo tenuto da parte il meglio per la fine. Resident Evil: Code Veronica è stato presentato solo in video, ma è assolutamente incredibile.


◀ Ciò che queste immagini non sono in grado di mostrare è la natura tridimensionale degli sfondi, che consentono alla telecamera di spostarsi in ogni direzione.

◀ Claire Redfield di Resident Evil 2 è tornata e ha un aspetto ancora migliore.


▲ È come se l'introduzione di Resident Evil prendesse vita. Una delle scene che abbiamo visto mostrava l'animazione del volto del personaggio nel gioco...

NEWS

notizie bollenti

IN ARRIVO POWER STONE

Capcom ha annunciato un accordo con Virgin per assicurarsi che il favoloso picchiaduro Power Stone sia disponibile in contemporanea con il lancio della console in settembre. Si tratta di un gioco di combattimento veramente divertente, destinato probabilmente a incassi record al suo lancio.



SUPERMAN CE L'HA FATTA

Dopo aver trascorso a quanto pare anni interi in un infernale lavoro di sviluppo, visto che sarebbe dovuto uscire già da più di un anno, il nuovo gioco di Superman prodotto da Titus è finalmente pronto a volare. Presto ne pubblicheremo una recensione. Come molti avranno notato, non sono state finora diffuse notizie o anticipazioni a proposito del gioco. Titus ha infatti evitato qualsiasi pubblicità al suo titolo, perciò non stupiamoci se vedremo il gioco in vendita prima ancora che esca il prossimo numero di Games Master. Ognuno la veda come vuole...



UN CHILO DI PANE E UN DREAMCAST, PER FAVORE

Entro la fine dell'anno i ragazzi inglesi potranno acquistare un Dreamcast... facendo la spesa al supermercato! La catena Asda ha infatti confermato la sua intenzione di iniziare a distribuire la console poco dopo il lancio... e se lo farà davvero, possiamo scommettere che i suoi concorrenti la seguiranno a ruota. Possiamo inoltre attenderci una guerra al ribasso dei prezzi. Il futuro è decisamente roseo...



INFOGRAMES FA LA SUA SCELTA

Infogrames ha concluso un accordo con George Graham che, dopo il suo successo nella Worthington Cup, legherà il suo nome all'imminente Player Manager '99. Hmm... dopo i recenti avvenimenti è probabile che Infogrames non possa permettersi Alex Ferguson che, dobbiamo riconoscerlo, oggi come oggi è un nome decisamente più grosso: ha vinto tutto tranne la coppa del nonno.

M&G'99

Tom Clancy's RAINBOW SIX



1999 smau 36ª EDIZIONE
PAD. 25/I STAND E34

Missione senza appello.









Rainbow Six ti mette al comando di una forza speciale il cui obiettivo e' salvare il mondo intero dalla morsa dei terroristi.





Le missioni prendono forma in scenari 3D.



Crea un team scegliendo tra un gruppo di 20 personaggi, ciascuno con le proprie caratteristiche.









E' possibile valutare le posizioni d'attacco degli uomini grazie alle mappe perfettamente configurate.



Cidiverte ITALIA
al gioco ti converte.



IL FUTURO È DELLE SCIMMIE!

DONKEY KONG RITORNA... A TRE DIMENSIONI!

UNA NUOVA FAMIGLIA ■ STILE DI GIOCO INNOVATIVO ■ AZIONE FRENETICA

Abbiamo sempre avuto un debole per le scimmie, specie per la star del primo gioco di Mario, che ha dato vita a un'intera serie di giochi...

OK, questi scimmioni hanno la mania di calpestare impunemente grandi città lasciando bucce di banana dappertutto, ma ci ha fatto veramente piacere vedere Donkey Kong 64 finalmente presentato all'E3. Ciò che ci ha impressionati è stato certo il gioco in sé, una cosa un po' alla Banjo Kazooie. Ancora meglio, però, lo stand, che aveva l'aspetto di una vasta montagna... di cartapesta, coperta di foreste, completa di carrelli da miniera e cosparsa alla base di console disponibili per giocare. Questa si chiama classe...



▲ Cosa cavolo fa? Diddy Kong è di ritorno e questa volta ha un propulsore a jet!



▲ Beccati questa, botte! Questa volta il gioco è completamente tridimensionale e pieno di bizzarre sezioni dedicate alla guida. In questo gioco c'è davvero tutto!

FORTE COME UN JET

JET FORCE GEMINI PROVATO ALL'E3

NINTENDO SI ASPETTA GRANDI COSE

A differenza di Perfect Dark e DK 64, Jet Force Gemini ha avuto una presenza decisamente in sordina alla manifestazione. D'altra parte, dopo tanti altri eccessi...

Niente stand giganti per Jet Force Gemini. Il gioco era presentato insieme a titoli come Mario Golf e, malgrado il suo aspetto decisamente entusiasmante, non è stato piazzato fianco a fianco con gli altri pezzi grossi. La sensazione che dà questo gioco è quella di essere condotti lungo dei tunnel. C'è un pulsante per il salto che si può utilizzare per evitare gli ostacoli, ma il gioco rischia di trasformarsi in poco più che un semplice sparatutto, non molto diverso da Apocalypse e One per PlayStation. Per il momento, non sembra esserci molto di più da fare che correre lungo un percorso prestabilito con oggetti vari che sfrecciano nella nostra direzione. Detto ciò, la grafica è straordinaria e ha uno stile molto particolare che distingue nettamente il gioco da Perfect Dark, Banjo Kazooie e Donkey Kong. In questo gioco, tutto sembra fatto di plastica liquida... davvero strano.



▼ Cos'è, un altro livello di corse in un gioco Rare? Sembra proprio che ne vadano matti.

▼ Visto che il personaggio diventa trasparente mentre prendiamo la mira? Per il resto del tempo, vedremo i personaggi correre e saltare attraverso questo paesaggio surreale.



INIZIA A FARE BUIO

IL NUOVO SUCCESSO PER NINTENDO 64

Per avere un'idea delle aspettative che circondano Perfect Dark era sufficiente dare un'occhiata al suo stand all'E3. Era semplicemente incredibile. Lo stand era ispirato a uno dei laboratori DataDyne e presentava perfino i 'talenti' di otto graziose signorine che, a quanto pare, lavoravano tutte per la sinistra compagnia. Ancora più entusiasmanti, però, erano i livelli giocabili presentati. Praticamente tutti coloro che si sono accostati al gioco li hanno giocati tutti e tre e i monitor, almeno una dozzina, erano costantemente circondati da gente ansiosa di giocare. Era disponibile anche una versione a quattro giocatori. Limitiamoci a dire che aveva un aspetto straordinario. A pagina 26 il nostro articolo...

◄ Sarà il GoldenEye del '99. Peccato che dovremo aspettare proprio la fine del '99 per giocarci: la sua pubblicazione è fissata infatti per il prossimo Natale.



► L'immagine è tratta da una sequenza filmata: nel gioco non potremo perciò valerci di una prospettiva alla Tomb Raider. Siamo avvertiti...



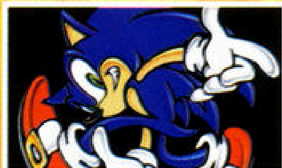
◄ Il fucile Farsight in tutta la sua gloria. È solo una delle nuove fantastiche armi di Perfect Dark. Ci consente di vedere attraverso i muri, ma il suo sistema puntamento è abbastanza lento da rendere i suoi colpi evitabili negli scontri a più giocatori.

NEWS

notizie bollenti

GIOCHI SEGA PER NINTENDO?!

Giochi Sega per Nintendo?! Non ci si capisce più niente! Con una mossa a effetto, Sega ha annunciato di avere in cantiere alcuni giochi che verranno sviluppati per il Game Boy Nintendo. È probabile che i primi due o tre titoli saranno pubblicati solo in Giappone, giusto per tastare il terreno: ma significa forse anche che in futuro vedremo versioni tascabili per Game Boy di Sonic, Virtua Fighter e Daytona? Speriamo di sì!



ZELDA: UN SEGUITO PER NATALE?

In Giappone circolano voci secondo cui Nintendo starebbe approntando un seguito per il più venduto gioco per Nintendo 64. Il gioco, che potrebbe essere intitolato Ura Zelda, non farà fatica a eguagliare gli incassi dell'originale e gli utenti di Nintendo non vedono l'ora di gustarsi nuove avventure. Per parte sua, Nintendo rifiuta di commentare queste voci, che riportiamo qui in anteprima assoluta.



SMASH BROS IMPAZZA!

Malgrado il fatto che il gioco debba ancora uscire in Europa, le notevoli vendite di Smash Bros in Giappone sono state sufficienti a convincere Nintendo a dare inizio allo sviluppo di un seguito, che conterrà altri personaggi Nintendo.

FINAL FANTASY PER DREAMCAST?

Hinobu Sahasuchi, il creatore della serie Final Fantasy per PlayStation, ha rotto il suo silenzio rivelando al pubblico dei videogiochi di aver intrapreso un nuovo progetto: si tratterà di un gioco di ruolo per Dreamcast. Non si sa ancora se si tratterà propriamente di un titolo Final Fantasy, ma Sega eserciterà senz'altro tutta la pressione possibile per fare sì che uno dei più prestigiosi titoli per PlayStation approdi sulla sua nuova console. Presto ne sapremo di più.

SPIE COME NOI

Midway ha annunciato un accordo con gli specialisti del Nintendo 64 di Paradigm, autori di Pilotwings e F1 World Grand Prix, per la creazione di una nuova versione di Spy Hunter, il classico gioco di corse/sparatutto anni '80. Proviamo a immaginarcelo in tre dimensioni... favoloso! Per di più, ci sono buone probabilità che il gioco sarà uno dei titoli che accompagneranno il debutto del Dolphin, la nuova console Nintendo. Meglio ancora!

NINTENDO CONTRATTACCA!

NUOVI GIOCHI E UNA NUOVA CONSOLE!

DOLPHIN CONTRO PLAYSTATION2 NEL 2000 ■ PIÙ VELOCE DI UN FLIPPER!



► I giochi più importanti presentati da Nintendo all'E3 erano, a giudicare dallo spazio loro dedicato, Star Wars Racer, DK 64, Perfect Dark e naturalmente Pokemon.

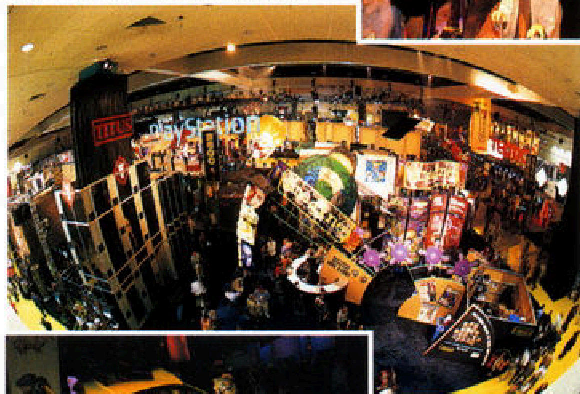


Eravamo convinti che Nintendo fosse ormai fuori gioco, rassegnata ad assistere impotente al dominio della PlayStation 2 e del Dreamcast?

Beh, ci sbagliavamo. Lo stand di Nintendo era di gran lunga il più grosso del tre e comprendeva ben quattro aree diverse, il che non lasciava spazio a dubbi sull'opinione che Nintendo ha dei suoi prodotti. Oltre alla caverna dedicata a Guerre Stellari e alla montagna di Donkey Kong già descritte, c'era un'enorme parete curva in acciaio inossidabile che circondava uffici e sale riunioni, nelle quali si discuteva a proposito della nuova super-console; accanto, una vasta area di ristoro riservata ai visitatori più importanti... tipo noi di Games Master. Lungo il lato esterno di questa parete c'erano un centinaio di espositori, ognuno dedicato a titoli come gli eccellenti Command & Conquer e Mario Golf, il meraviglioso Resident Evil 2 e alcuni nuovi arrivati come Winback, un fantastico titolo alla Metal Gear Solid per Nintendo 64 ed Eternal Darkness, un attraente clone di Resident Evil. Altrove era il Gameboy a farla da padrone, in particolare con Pokemon, al quale era riservata una vasta area. Tra le maggiori attrazioni, un Maggiolino Volkswagen zeppo di morbidi Pinaku... a un tratto è arrivato Pinaku in persona e, con i suoi aiutanti, ha iniziato a lanciare i giocattoli in mezzo alla folla! Alcuni maligni, però, hanno insinuato che si trattasse di un semplice uomo travestito... L'argomento più scottante era ovviamente la nuova console Nintendo (vedi sotto). In ogni caso, nello stand non c'era nulla in grado di dimostrare che l'aggeggio in questione esistesse davvero. Alcuni hanno suggerito che si trattasse di una semplice tattica anti-PlayStation 2; secondo altri, dietro le quinte erano effettivamente in corso dimostrazioni riservate ai pezzi grossi del settore. Prima o poi la verità verrà a galla, e Games Master se ne impossesserà al più presto...



▲ Lo stand dedicato da Nintendo a Perfect Dark costituiva un tentativo di ricreare senza badare a spese una delle aree del gioco. Nel retro c'era uno spazio in cui era possibile misurarsi in scontri a quattro giocatori.



▲ C'erano altre cinque sale grandi come questa...





▲ Un vero Maggiolino Volkswagen truccato da Pokemon, contenente centinaia di piccoli Pokemon!











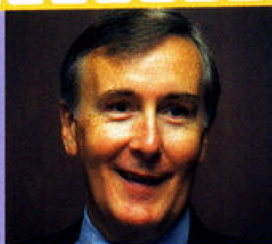


IL DOLPHIN DI NINTENDO

UNA NUOVA CONSOLE A 128 BIT USCIRÀ ALLA FINE DEL 2000!

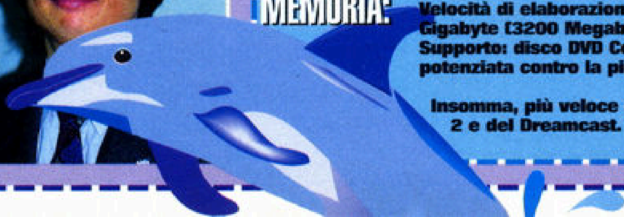
■ LETTORE DVD INCLUSO ■ BASTA CARTUCCE!

Sissignori, proprio così. Nintendo ha scelto l'E3 per annunciare la sua decisione di produrre una nuova console in grado di fare concorrenza alla PlayStation 2, che sarà pronta nel 2000 e uscirà in contemporanea con il prodotto rivale di Sony! La nuova console utilizzerà un processore nuovo di zecca chiamato 'Gekko', prodotto da IBM in seguito a un accordo da 1 miliardo di dollari! Nel progetto è coinvolta anche Matsushita, proprietaria di Panasoic, Technics e molte altre marche, che produrrà il lettore DVD incluso nella console. Sì, esatto: il DVD! Nintendo ha finalmente deciso di sbarazzarsi delle costose cartucce. Il nuovo processore funziona a 400 MHz invece dei 'miseri' 300 MHz della PlayStation 2 e utilizza la nuova tecnologia 0,18 micron, invece degli 0,25 micron del Pentium 3, in grado di aumentare ancora di più la velocità di elaborazione dei dati. Howard Lincoln, presidente di Nintendo America, ha dichiarato: "Fin dall'uscita della nostra prima console domestica nel 1983, la strategia di Nintendo è sempre stata quella di fornire agli sviluppatori tecnologie all'avanguardia, destinate alla creazione di nuove esperienze di gioco per i nostri utenti". Lincoln ha aggiunto che Nintendo è "assolutamente certa che il Dolphin eguaglierà o supererà qualsiasi cosa che i nostri amici di Sony saranno in grado di far fare alla loro PlayStation 2. Il processore del Dolphin non è secondo a nessuno: è il più potente processore fra quelli utilizzati per console esistenti o in progettazione". Una vera dichiarazione di guerra! Ci terremo tempestivamente informati sui progressi del Dolphin, non appena circoleranno nuove notizie. Games Master arriva sempre per primo...



Howard Lincoln (sopra) e Shigeru Miyamoto... i signori dei giochi Nintendo!





COSA C'È DENTRO

I DETTAGLI TECNICI DEL DOLPHIN

■ UN PO' DI SCIENZA ■ LE INFORMAZIONI DISPONIBILI

Ecco i dati tecnici diffusi fino a oggi, freschi freschi per i fanatici della tecnologia. Avanti, cerchiamo almeno di non sbavare mentre leggiamo!

CPU: Processore IBM Gekko, velocità 400 Mhz, dimensioni del circuito 0,18 micron

GRAFICA: Processore speciale prodotto da ArtX Inc, velocità 200 Mhz

MEMORIA: Velocità di elaborazione dati: 3.2 Gigabyte (3200 Megabyte) al secondo
Supporto: disco DVD Con protezione potenziata contro la pirateria

Insomma, più veloce della PlayStation 2 e del Dreamcast. Pazzesco!

SONY IN POLE POSITION

UNA SERIE STRAORDINARIA DI GIOCHI PER IL '99

PROVATA LA PLAYSTATION 2 · IMMAGINI INCREDIBILI · POTENZA STRAORDINARIA



► L'E3 ha rappresentato per i visitatori la prima occasione per provare Wipeout 3, senz'altro uno dei giochi più importanti della manifestazione.



Ancora una volta Sony ha dimostrato la classe e la sicurezza di una società che sa di essere la numero uno nel settore delle console.

Inoltre, a quanto sembra, c'è già una nuova ricca serie di giochi destinata a mantenere Sony saldamente in pole position anche nel prossimo millennio. Nella parte anteriore dello stand c'erano, in versione gigantesca, tutti gli eroi che hanno fruttato alla PlayStation il suo strepitoso successo: Crash Bandicoot, Spyro the Dragon, Lara Croft... e il terrificante clown di Twisted Metal... Gran Turismo 2, Final Fantasy 8 e Crash Team Racing occupavano ciascuno una vasta area dello stand; una gigantesca riproduzione di Crash in fibra di vetro attirava all'interno centinaia di visitatori ansiosi di mettere alla prova il nuovo gioco di corse di Crash. Il verdetto? L'aspetto è quello di Speed Freaks, ma il precedente tentativo di Sony di creare un rivale per Mario Kart è già stato superato...
Su un enorme schermo venivano proiettate immagini di Um Jammer Lammy a beneficio di un pubblico abbastanza distratto...forse a causa del fatto che a pochi metri da lì era possibile provare la PlayStation 2! Più oltre ne riparleremo... Come sempre, Sony si è preoccupata di trovare posto a tutti i migliori giochi prodotti dai migliori sviluppatori, facendo dello stand una sorta di boutique dedicata a tutto il meglio disponibile per la PlayStation. Perciò, chi non riusciva ad avvicinarsi a Resident Evil 2 e a Dino Crisis presso lo stand di Capcom poteva trovare qui provvidenziali console in soprannumero. Dietro le quinte abbiamo potuto assistere a un filmato dedicato a un eccezionale nuovo gioco di calcio intitolato This Is Football, prodotto dalla stessa squadra responsabile di Porsche Challenge, Rapid Racer e Total NBA.
È il gioco di calcio più pulito e levigato che abbiamo mai visto. I replay sono davvero da vedere! E che dire di Final Fantasy 9, che uscirà in Giappone prima di Natale? Già, dicono proprio così. Sul prossimo numero, altri dettagli su tutti i titoli citati. Da non perdere!



▲ Certo, sull'ingresso del Los Angeles Convention Centre campeggiavano due enormi e minacciosi Dreamcast, ma all'interno era Sony, ancora una volta, a mostrare i muscoli.





▲ Si direbbe che abbiano speso un bel po' di quattrini... o no?



▲ La piramide della PlayStation 2 nella parte centrale dello stand attirava frotte di visitatori. Naturalmente.







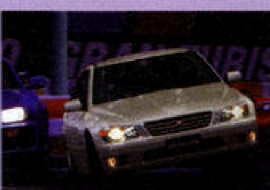

PROVATA LA PLAYSTATION 2

IL TEMPIO DELLA POTENZA DI GIOCO DI SONY

GRAN TURISMO 3! · IL GIOCO DI GUIDA DEFINITIVO

Al centro dello stand, ecco la PlayStation 2. La sua piccola ma potente stazione operativa, costituita da una piramide alta due metri e mezzo, è stata probabilmente la più visitata dell'intera esposizione. Ciascuno dei quattro lati della piramide ospitava un televisore Sony Wega da 32 pollici, ovvero il miglior televisore al mondo; tre degli schermi mostravano varie dimostrazioni grafiche della PlayStation 2, che avevano lo stesso aspetto sontuoso che ricordavamo dall'ultimo Tokyo Game Show. Davanti a ciascuno degli schermi, un addetto trafficava in tempo reale per mezzo di un Dual Shock. Sul quarto schermo, invece, appariva qualcosa che non può essere descritto in altro modo che con le parole Gran Turismo 3! E si poteva perfino giocarci! Il demo presentava un solo circuito e offriva una scelta casuale tra due macchine: una Toyota Supra rossa e una Nissan Skyline blu. La pista era molto simile al circuito cittadino notturno di Gran Turismo, in particolare nella versione bonus ad alta risoluzione. Tanto per cominciare, la definizione del demo era straordinaria e le immagini incredibilmente fluide. In secondo luogo, le macchine erano follemente brillanti, al punto da sembrare degli specchi in movimento che riflettevano l'illuminazione stradale e l'intero scenario, purtroppo ancora abbastanza elementare.
Quanto all'azione di gioco... Sulla pista compariva soltanto la macchina del giocatore: si spostava a destra e a sinistra, accelerava e rallentava in seguito alla pressione di X e Quadrato: tutto qui. D'altra parte, è solo un demo! Proviamo a immaginare questa potenza in un gioco completo...







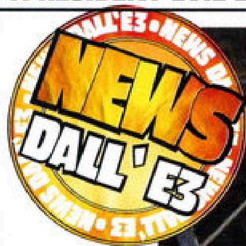
▲ L'ormai leggendaria piramide che ospitava la PlayStation 2. Nella parte trasparente al vertice c'erano quattro altoparlanti, mentre i quattro lati della piramide ospitavano televisori di altissima classe.

TORNANO I MORTI VIVENTI

ECCO RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

■ DIFFERENZE MINIME RISPETTO A RESIDENT EVIL 2 ■ DI NUOVO A RACCOON CITY ■

Difficile mettere a tacere gli zombi, come Resident Evil 3 si prepara a dimostrare. Sebbene Capcom abbia fatto circolare pochissime notizie sul gioco, abbiamo saputo che è ambientato subito prima di Resident Evil 2.



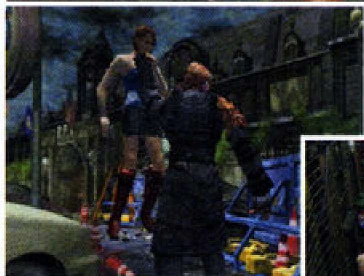
Il nostro ruolo nel gioco sarà quello di un nuovo personaggio femminile; il gioco è però ambientato sempre a Raccoon City. Forse la notizia più succosa sono le limitatissime novità presentate dal gioco. Certo, le strade e le stanze che esploreremo sono diverse, ma a parte questo l'aspetto del gioco è pressoché identico a quello di Resident Evil 2 e presenta ancora sfondi pre-renderizzati. Dovremo quindi continuare a girare in cerca di chiavi e di porte da aprire. Al momento la novità più importante sembra riguardare gli zombi stessi. Ce ne sono un sacco di nuovi, sono tutti un po' più veloci e alcuni di essi, non solo i boss, sono anche molto più grossi che in passato. Le nuove texture super-dettagliate e la maggiore quantità di poligoni ne fa delle bestiacce veramente terrificanti. Quanto allo zombi finale, è alto quasi due metri e mezzo e brandisce un bazooka di dimensioni 'rispettabili'. Siamo avvertiti...



▲ Ora potremo scegliere se far saltare gli zombi con le nostre mani o utilizzare lo scenario esplosivo per farlo.

▼ Sebbene gli sfondi siano ancora piatti, ci sono un sacco di effetti tridimensionali a ravvivarne l'aspetto.

▼ Le strade di Raccoon City hanno un aspetto familiare... peccato.



▲ Un esemplare dei nuovi massicci zombi... e non è ancora niente, parola nostra.

INCREDIBILE!

IL DEMO DI GRAN TURISMO 2 ALL'E3



GRAN TURISMO

Tutto l'Occidente ha avuto finalmente la possibilità di mettere le mani su Gran Turismo 2...

Solo una pista e una scelta limitata di macchine, ma nonostante ciò si è trattato di uno degli eventi più affollati della manifestazione. È presto per giudicare, ma gli appassionati del primo gioco non rimarranno delusi. Quali macchine ci saranno dunque nel garage di Gran Turismo 2? Beh, pare confermata la presenza del Maggiolino Volkswagen, ma circolano voci secondo cui Ferrari e Porsche si sarebbero tirate indietro all'ultimo momento.



▲ Pare che si tratti semplicemente di nuove macchine, nuove piste e qualche ritocco qua e là. Ehi, non che ci stiamo lamentando, eh?



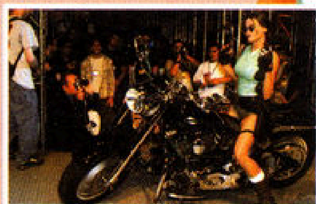
▼ La Nissan rappresenta l'acquisto più esotico del garage di Gran Turismo 2.



ANCORA LARA

■ TOMB RAIDER 4 E 5... PER PLAYSTATION E PLAYSTATION 2!

Spiacenti: nessuna traccia visibile di Tomb Raider 4 all'E3, ma il gioco uscirà comunque in tempo per Natale. Possiamo aspettarci senz'altro ancora un po' di 'imbottitura' nella scollatura di Lara, oltre a nuove mosse furtive e un fucile di precisione... chissà perché ci sorge spontaneo alla mente il termine 'moda'. Circolavano voci secondo le quali all'E3 sarebbe stato mostrato ai potenziali investitori di Sony un demo di... Tomb Raider 5 per PlayStation2! Una fonte interna ha rivelato che il gioco, in tempo reale, utilizzerà la stessa grafica ad alta definizione presentata nella recente pubblicità Lucozade! Si vede che il Lucozade funziona, visto che Lara non accenna a stancarsi...



CONFERMATO UN GIOCO DI RUOLO PER LA PLAYSTATION 2!

Working Designs ha confermato di essere impegnata su Lunar 3 per PlayStation 2. La serie di giochi di ruolo Lunar non ha mai dato il meglio di sé in Europa, ma gli americani pretendono che questo titolo faccia parte della batteria di giochi per il lancio della PlayStation 2, il che dimostra la fiducia che ripongono nelle sue potenzialità di incasso.



MARIO GOLF: UN MONDO TRA GAME BOY E NINTENDO 64!

È in fase di sviluppo una nuova versione di Mario Golf per Game Boy, che presenta alcuni elementi da gioco di ruolo. Ancora più strano è il fatto che avremo la possibilità di utilizzare la cartuccia del Game Boy per la versione per Nintendo 64 del gioco, scambiando quindi personaggi e punteggi tra le due versioni. Il tutto per un gioco di golf? Bizzarro.



SI FA AVANTI FERRARI!

Sega ha concluso un accordo con Ferrari, la notissima casa produttrice di auto da corsa spettacolari e ultra-costose, per la creazione di un nuovo titolo da sala giochi che dovrebbe uscire quest'estate. L'azione avrà luogo su cinque circuiti ispirati a piste realmente esistenti, anche se non si sa ancora quali. Sega utilizzerà il sistema da sala giochi Naomi, compatibile con il Dreamcast...

IN ARRIVO TIME CRISIS 2

Namco ha lasciato trapelare i suoi piani per la produzione di una versione per Dreamcast del favoloso gioco di tiro Time Crisis 2! Il gioco utilizzerà quasi sicuramente la pistola messa in commercio recentemente all'uscita di House of the Dead 2, anche se Namco potrebbe decidere di produrre un'arma apposita.

IL NINTENDO 64 HA UNA NUOVA STELLA

Command & Conquer non è destinato a rimanere l'unico gioco di strategia in tempo reale per il Nintendo 64 ancora per molto. Prima di Natale uscirà infatti Starcraft. Nel gioco prenderemo parte a tre spedizioni, in ciascuna delle quali dovremo cercare di liberare il pianeta degli avversari.

NON SI DORME PIU'!

40 WINKS: IL NUOVO RIVALE DI MARIO

IN VERSIONE PER GAME BOY, N64 E PSX ■ PIGIAMA PARTY!

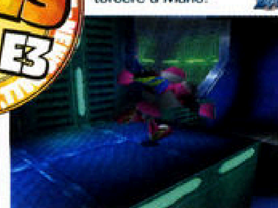
Lo sviluppatore inglese Eurocom è pronto a pubblicare la sua avventura tridimensionale 40 Winks in versione per PlayStation, Nintendo 64 e Game Boy.

Il gioco è ambientato nel mondo dei sogni dei bambini. Il nostro ruolo sarà quello di Ruff o della sorella gemella Tumble, che dovranno salvare gli ultimi 40 Wink, appunto. I Wink sono piccole creature che ci permettono di fare bei sogni quando andiamo a dormire. Il malvagio NiteKap e il suo scagnozzo Thread Bear hanno però dei piani diversi e intendono trasformare i Wink in Hoodwink, tramutando i bei sogni in incubi per tutti quanti. Il mondo dei sogni è popolato di demoni, zombi e ragni decisi a impedirci di portare a compimento la nostra missione. Per fortuna, però, noi abbiamo poteri speciali che potremo sfruttare indossando diversi costumi. No, non quel tipo di costumi, bricconcelli. Vestendoci come ninja potremo così valerci delle armi e del controllo del pensiero, mentre la tenuta da robot aumenterà la nostra forza. Questo gioco è zeppo di immaginazione e di trovate intelligenti. Malgrado a questo stadio iniziale ricordi un po' il platform per PlayStation Rascal, sul quale è meglio sorvolare, sembra avere il potenziale per dare veramente del filo da torcere a Mario.

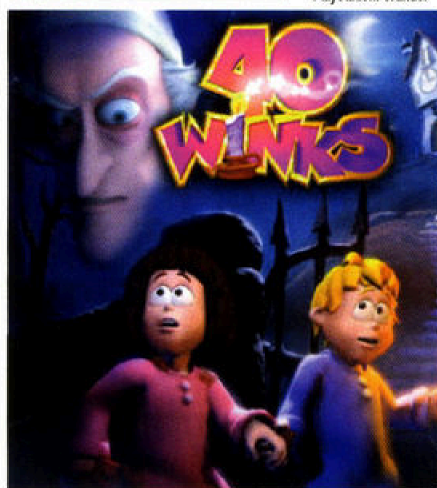




◄Alcune immagini dalla versione per PlayStation. Grande.



▲ OK, assomiglia un po' a Rascal, ma perché non lasciar perdere i paragoni?

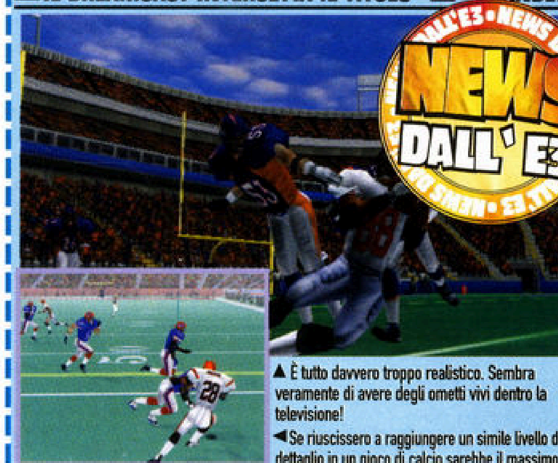




SPORT RIDICOLO... GRANDE GIOCO!

NFL 2000

IL DREAMCAST INTERCETTA IL TITOLO ■ GRANDE!



▲ È tutto davvero troppo realistico. Sembra veramente di avere degli ometti vivi dentro la televisione!

◄Se riuscissero a raggiungere un simile livello di dettaglio in un gioco di calcio sarebbe il massimo.

Il football americano non ci piace? Beh, cambieremo idea quando vedremo NFL 2000, forse il gioco sportivo in ASSOLUTO più realistico mai visto da noi di Games Master. Ci ha lasciati letteralmente a bocca aperta quando lo abbiamo esaminato di sfuggita.

Il livello di dettaglio va oltre ogni immaginazione. Per dare vita ai giocatori sono state utilizzate 1500 animazioni realizzate con la tecnica del motion-capture. Le scene filmate hanno un sapore autenticamente televisivo e i punter che si vedono sfocati tra gli spettatori contribuiscono a dare al tutto una profondità veramente realistica. Le condizioni atmosferiche sono legate alla città in cui si svolge l'incontro. A Los Angeles, quindi, farà freddo, mentre a Seattle sarà frequente la pioggia. Quando comincerà a fare davvero freddo, magari con una spruzzatina di neve, potremo perfino vedere il fiato dei giocatori! I dettagli sono importanti, ma ciò che conta davvero è l'azione di gioco e per fortuna Visual Concepts ha fatto le cose in grande anche in questo campo. Le strategie di gioco sono state elaborate da allenatori di primo piano e i nostri avversari computerizzati impareranno a conoscere il nostro stile di gioco, adattando quindi le loro strategie. Speriamo che l'uscita in Europa venga confermata al più presto!

DIVERTIMENTO TASCABILE

POKEMON ALLA RIBALTA

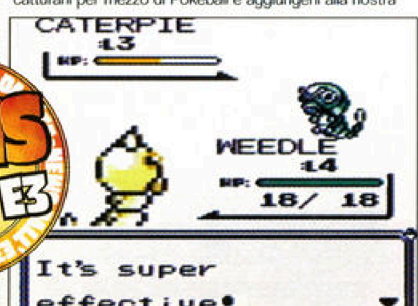
GAME BOY COLOUR ■ UN AVVENIMENTO MONDIALE ■ ROBA GROSSA, GARANTITO!

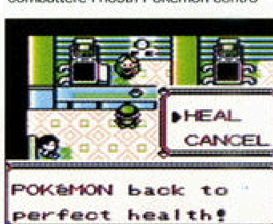


Pikachu in persona era presente all'E3!

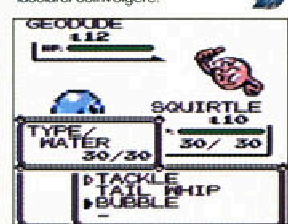
Pokemon, eh? No, non è solo un gioco: è un fenomeno culturale, con spettacoli televisivi, fumetti e numerose imitazioni. Insomma, in nome di Mario, di cosa si tratta?

Si può definire come un incrocio tra un tamagochi, un gioco di ruolo e una morra cinese per GameBoy. Come? Certo, questa definizione lascia un po' frastornati. Inizieremo il gioco nei panni di un avventuriero solitario che perlustra il mondo alla ricerca dei Pokemon. Potremo catturarli per mezzo di Pokeball e aggiungerli alla nostra scuderia di Pokemon da addestrare e utilizzare in combattimento. È appunto nella modalità di combattimento che entra in scena una sorta di morra cinese: dovremo attuare più attacchi contro i nostri avversari. In combattimento potremo portare 6 Pokemon, utilizzandone però solo uno per volta. Più scontri vinceremo, più la nostra squadra aumenterà la propria esperienza e la propria forza. Collegando più GameBoy potremo fa combattere i nostri Pokemon contro quelli dei nostri amici e perfino scambiarli. I Pokemon sono in tutto 150, tutti con differenti livelli di forza. In Europa usciranno due diverse cartucce del gioco, una rossa e una blu, che contengono ognuna 139 personaggi. Potremo ottenere gli altri 11 combattendo contro un avversario in possesso di una cartuccia di colore diverso. Presto pubblicheremo un ricco resoconto su Pokemon... dopo averlo letto non potremo che lasciarci coinvolgere!





▲ Buffo, questo Pokemon. Una miscela di gioco di ruolo ed esplorazione...



▲ ...con un sistema di combattimento basato sui turni, che ricorda molto la morra cinese.

LA FORZA SCORRE POSSENTE IN LORO

IL MONDO DEI GIOCHI È IN PREDA ALLA FEBBRE DI GUERRE STELLARI!

PLAYSTATION, NINTENDO 64 E PC ■ SI PREVEDONO RITARDI ■ OGNI CONSOLE AVRÀ IL GIOCO SUL FILM!

Forse qualcuno ha sentito parlare del nuovo film di Guerre Stellari in arrivo... D'accordo, d'accordo, TUTTI ne abbiamo sentito parlare. Beh, ecco LucasArts pronta a venderci anche un videogioco ispirato al film in questione. Che gentili...

Perfino la possente LucasArts, però, sembra essere rimasta un po' indietro. Star Wars Racer è già uscito in versione per Nintendo 64 e PC e anche The Phantom Menace per PC è già in circolazione. Le relative versioni per PlayStation, però, subiranno gli spiacevoli ritardi di cui già si era parlato.
In origine entrambe le versioni sarebbero dovute uscire in Europa in contemporanea con l'uscita del film negli Stati Uniti.
La versione per PC ha solo un lieve ritardo e lascia pensare che tutti si siano concentrati su questa versione, forse dimenticandosi di convertire il gioco per la PlayStation.
L'uscita è fissata ora per settembre: ne varrà ancora la pena, a quell'epoca? È prevista l'uscita di altri giochi ispirati a Guerre Stellari; per esempio Force Commander, che si può descrivere come un incrocio tra Guerre Stellari e Command & Conquer. Speriamo solo che sia meglio dell'ultimo esperimento del genere, Star Wars Supremacy, che si è rivelato una vera schifezza. Obi-Wan, ispirato al nuovo film della serie, è uno sparatutto in prima persona: in sostanza potevano anche chiamarlo Jedi Knight 2. Il primo Jedi Knight era eccezionale: speriamo di poter dire lo stesso di questo nuovo titolo. Infine, c'è The Gungan Frontier, anch'esso ispirato al nuovo film. Si tratta di un gioco educativo per bambini, dedicato all'ambiente... Grazie, preferiamo una buona dose quotidiana di soldati imperiali da fare secchi! Il mese prossimo avremo tonnellate di materiale su questi giochi.

STAR WARS
EPISODE I
THE PHANTOM MENACE

► Un'immagine tratta dal nuovo Force Commander. Invitante, eh?

▼ Obi-Wan ammira il suo nuovo cesto della spazzatura in una scena di The Phantom Menace.






I giochi ispirati al nuovo film ne ricalcano con esattezza la trama.





A SCUOLA DI SKATEBOARD

TONY HAWKES' PRO SKATER

UN GIOCO DI SKATEBOARD PER LA PLAYSTATION

Sfrecciare per la strada, completamente fuori controllo, a bordo di una tavola con due ruote sotto. Non è certo il tipo di scelta professionale che farebbe fare i salti di gioia ai nostri insegnanti, no?

Tony Hawkes è il Ronaldo dello skateboard. È il numero uno di questo sport e Activision lo ha ingaggiato per collaborare alla produzione del suo nuovo videogioco di skateboard. Potremo correre in numerosi livelli, effettuando salti e ogni tipo di acrobazie per guadagnare punti. Totalizzando un punteggio sufficiente potremo passare al livello successivo. Già in questa fase iniziale la grafica del gioco appare decisamente notevole e le varie acrobazie sono più realistiche di quelle tipiche di questo genere di giochi.





MEGLIO DI F1 WORLD GRAND PRIX

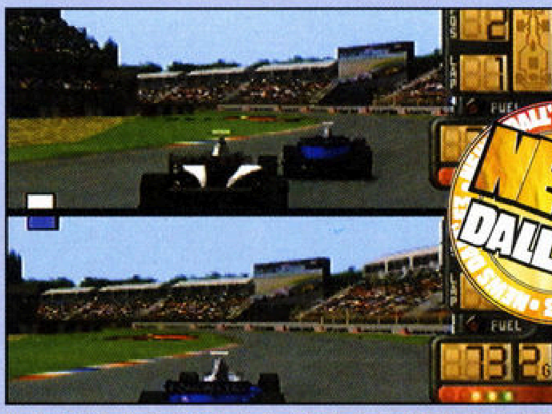
SOLO PER NINTENDO 64 ■ LA NOVITÀ DELL'ESTATE

I giochi di corse rappresentano il genere più popolare in Europa e con giochi come F1 World Grand Prix di Paradigm in circolazione non è difficile capire perché.

Il gioco originale era veramente una delizia e la buona notizia è che il seguito si preannuncia ancora meglio. Sul piano visivo non ci sono grandi novità. Gli sviluppatori si sono concentrati sull'aumentare la potenza e la maneggevolezza. Abbiamo sentito inoltre che ci sarà anche una maggiore quantità di fotogrammi al secondo... non che ci fosse qualcosa da ridire in merito, nel primo gioco. Per le caratteristiche del pilota e della squadra e per la nuova modalità a due giocatori a schermo condiviso è stata utilizzata la stagione 1998. Adesso sì che si ragiona!



▲ L'anno scorso il primo World Grand Prix ha fatto fare una ben misera figura al suo rivale per PlayStation: F1 '98. World Grand Prix 2 sarà ancora meglio.







IL RITORNO DEI MORTI VIVENTI

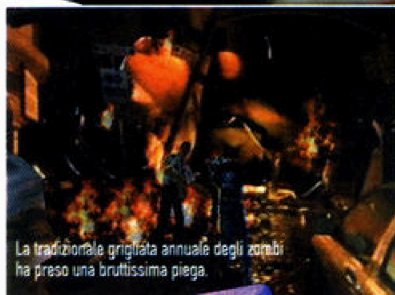
RESIDENT EVIL 2 PER NINTENDO 64!

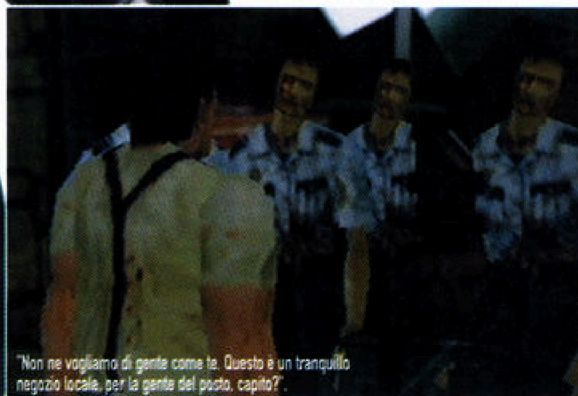
NEWS DALL' E3

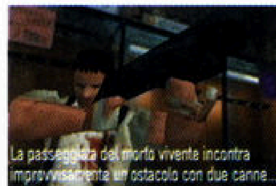
MACABRO FESTINO PER IL N64 ■ VERSIONE RIVISTA PER LA CONSOLE

Il Nintendo 64 non è particolarmente famoso per i suoi giochi d'orrore. Resident Evil 2 non si limiterà tuttavia a portare una buona dose di sangue e budella sulla console Nintendo. Tanto per cominciare, la cartuccia ha la colossale capacità di 512 KB... il doppio di Zelda!

Queste dimensioni sono dovute al fatto che il gioco comprende il primo filmato in full-motion video nella storia del Nintendo 64 e un nuovo motore in grado di sfruttare veramente al massimo le capacità della console.Sono state inoltre inserite numerosissime nuove opzioni. Per esempio sarà ora possibile intervenire sull'intensità e sul contenuto grafico del gioco. Anche i tipi più impressionabili avranno quindi la possibilità di immergersi nell'esperienza di Resident Evil. Il gioco consente l'utilizzo dell'Expansion Pak, ma anche senza questo dispositivo la definizione della grafica è comunque elevata e molto precisa. Niente a che vedere, insomma, con qualsiasi altro gioco per Nintendo 64. Stranamente il gioco, malgrado sia su cartuccia, presenta ancora le porte che si aprono come nella versione per la PlayStation, dove servivano per nascondere il caricamento delle stanze dal CD.Si preannunciano inoltre un nuovo nemico e una nuova arma. Non se ne è vista traccia all'E3, ma comunicheremo tutte le notizie in merito non appena verranno diffuse.


La tradizionale grigliata annuale degli zombi ha preso una bruttissima piega.


"Non ne vogliamo di gente come te. Questo è un tranquillo negozio locale, per la gente del posto, capito?".


La passeggiata del morto vivente incontra improvvisamente un ostacolo con due canne...



ORRORE TASCABILE

RESIDENT EVIL IN MINIATURA

■ GAME BOY COLOUR ■ GARANTITA UNA CONVERSIONE FEDELE!

Se facessimo un elenco dei giochi che sarebbe impossibile trasferire su Game Boy, Resident Evil sarebbe senz'altro tra i primi della lista.

Invece, non solo lo hanno fatto, ma sono riusciti perfino a mantenere l'aspetto tridimensionale e l'atmosfera del gioco originale, invece di limitarsi a una ridicola versione platform senza alcun rapporto con la serie Resident Evil. Miracolosamente, tutti gli sfondi pre-renderizzati e i personaggi del Resident Evil originale per PlayStation hanno trovato posto su una delle più grosse cartucce per Game Boy uscite fino a oggi... con l'aggiunta, addirittura, di un nuovo sistema di salvataggio del gioco. Com'è possibile?
Ci sono perfino le armi! Questo miracolo dell'arte della programmazione è in via di sviluppo in Gran Bretagna a opera di HotGen Studios, la casa fondata di recente da Fergus McGovern, l'uomo che ha creato Probe, la casa responsabile di über.
Il gioco presenta una grafica scalare: quando il nostro personaggio cammina attraverso una stanza, appare sempre più grande man mano che si avvicina. La versione per Game Boy di Resident Evil si preannuncia come la più straordinaria conversione per la console tascabile di tutti i tempi.



Chris riequilibra la sua consueta dieta a base di massacro con un momento di alta cultura.





Copertura POP Tin.it: 85% popolazione, 67% territorio

ale@tin.it

Voglio Internet

Affidabile



Il collegamento è affidabile, i dati viaggiano veloci, i tuoi affari sono felici.

La velocità e l'affidabilità di Tin.it per i tuoi affari: fatti, non parole. Come l'impiego della tecnologia ad alta velocità su banda nazionale, costituita da una rete di collegamenti a 34 Mbit/s, e la possibilità di una linea più libera per te. Come la banda internazionale a oltre 100 Mbit/s capace di rendere i collegamenti oltreoceano più veloci per offrire maggiori opportunità al tuo business. Come l'esperienza e l'impegno di chi è interamente dedicato a proporti quanto vorresti da Internet. Come la certezza di un partner capace di anticipare il futuro e di essere al tuo fianco con le soluzioni più utili per il tuo lavoro oggi, domani, sempre. **L'affidabilità: anche per questo Tin.it è il provider più scelto in Italia.**

Vantaggi Tin.it — Assistito — Affidabile — Veloce — Dappertutto

Numero Verde **800-018787**
Tutti i giorni dalle 9 alle 22

Trovi gli abbonamenti Tin.it nei negozi Telecom Italia, Insip e nei negozi di informatica che aderiscono all'iniziativa o sul sito www.tin.it



Abbonamento Professional
24 ore di collegamento **ISDN/PSTN**
per 365 giorni all'anno
5 caselle e-mail
3 MB di spazio web
lit 415.000
+ iva
€ 214.33

tin.it
TELECOM ITALIA NET

www.tin.it **Internet, finalmente**



ANACRO-CHE?

ANACHRONOX, GDR PER PC ■ DI JOHN ROMERO DI QUAKE

Anachronox. Un termine così potrebbe significare un sacco di cose, anche una dolorosa e imbarazzante malattia infettiva. Per fortuna non è nulla del genere: si tratta invece di un nuovo gioco di Ion Storm che apparirà in contemporanea con il lungamente atteso Daikatana.

È un gioco di ruolo tridimensionale che utilizza il favoloso motore di Quake 2. Il nostro compito è di battere lo spazio alla ricerca di una razza estinta di alieni e dei segreti di una nuova tecnologia super-avanzata. A un certo punto faranno la loro comparsa alcuni strani e meravigliosi aggeggi che vanno sotto il nome di MysTech; salterà fuori inoltre un'oscura trama finalizzata nientemeno che alla distruzione dell'universo (che non è poco). Il giocatore controllerà tre personaggi per volta, scelti tra i sette disponibili. L'azione di gioco mescola elementi di esplorazione e di combattimento. Il combattimento utilizza un sistema in tempo reale basato sui turni. Ci sono oltre 100 livelli e ben 150 mostri da far fuori. Il compito ci sarà reso un po' più facile dal sistema delle armi. Si tratta di un sistema modulare, nel senso che potremo creare noi stessi i nostri strumenti di distruzione. Chi ha sempre desiderato combinare uno sparatutto in prima persona con un possente gioco di ruolo è servito. Grande!





▲ Si dice che tutte le ambientazioni avranno un aspetto straordinario e offriranno al giocatore una vasta gamma di sfide diverse.

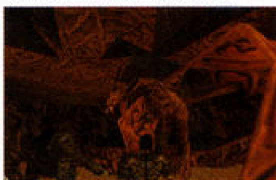
QUAKE INCONTRA IL DOTTOR WHO

DAIKATANA

PER PC E N64 ■ SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

Con la nostra squadra dobbiamo uccidere uno scienziato malvagio. Di norma, una situazione del genere non susciterebbe che un'alzata di spalle, ma dietro il titolo in questione c'è John Romero, l'uomo che ha creato Doom e Quake. Perciò, almeno in teoria, dovremmo aspettarci qualcosa di speciale.

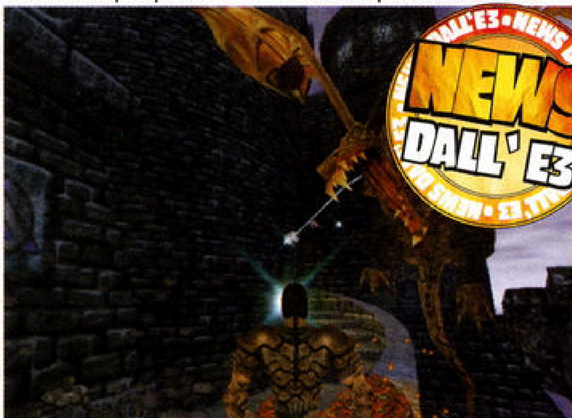
È più di un anno ormai che l'uscita di Daikatana viene data per 'imminente' e il destino della società di Romero, Ion Storm, dipenderà dal suo successo. Nel gioco attraverseremo quattro zone temporali, ognuna delle quali presenterà ambientazioni, armi e creature da uccidere diverse. Come Half-Life, Daikatana utilizza il motore di Quake 2, introducendovi però dei miglioramenti e uno dei sistemi di intelligenza artificiale più progrediti mai apparse finora in uno sparatutto in prima persona. Dopo tante traversie, tutto sembra finalmente andare a posto per Daikatana, del quale è in arrivo anche una versione per Nintendo 64. Troppo poco e troppo tardi? Oppure sarà il nuovo re della terza dimensione? Lo sapremo presto.



▲ Che brutta bestiaccia! Meglio toglierla di mezzo con un po' di piombo.



▲ Pare che la modalità a più giocatori sia destinata a presentare alcune novità.





BOTTE DA RAPPER MODESTE

WU TANG: SHAOLIN STYLE

IN USCITA PER PLAYSTATION ■ VIOLENZA RAP

L'idea è buona, ma questo era probabilmente il peggior gioco presente all'E3. Spiacenti, ragazzi, dovete darvi più da fare...

Finalmente! Ora potremo combattere nel ruolo di un membro di un gruppo rap famoso per i pestaggi quanto per la musica! Da qui in poi, però, tutto comincia ad andare storto... Basato sul sistema di Thrill Kill, il gioco abbandonato da EA all'acquisto di Virgin per la sua eccessiva violenza, questo gioco non è altro che Thrill Kill, ovvero un picchiaduro che non è mai stato gran che, con l'aggiunta di qualche personaggio nuovo giusto per far scena. Potranno partecipare fino a quattro giocatori per volta, ma se ci giocheremo con un amico non rimarrà nostro amico ancora per molto. Ci vorrà ancora un sacco di lavoro prima che il gioco sia pronto e se non ci piacerà lo diremo chiaro e tondo in faccia ai Clan. O forse no...





▲ La rissa a quattro, in teoria, sembrerebbe un'idea grandiosa...

▲ ...ma purtroppo il contenuto del gioco non è all'altezza delle sue promesse.

FUTURO ROSEO PER IL FURTO

SCENDE IN PISTA GRAND THEFT AUTO 2

VERSIONI PER PLAYSTATION E PC ■ NUOVO SISTEMA, MA VISUALE DALL'ALTO

Pensavamo che fosse già un lavoraccio far contento un solo boss criminale? Non abbiamo ancora visto nulla...

Beh, ora dovremo vedercela con ben cinque organizzazioni criminali; quale che sia quella che sceglieremo di aiutare, è garantito che le altre non gradiranno. Il gioco è ambientato in un prossimo futuro, ma mantiene la prospettiva dall'alto dell'originale. Teniamo presente però che sul piano della grafica è avanti di cinque anni, perciò avrà senz'altro un aspetto particolarissimo. L'atmosfera del gioco sarà più cupa che in passato e la maggior parte degli eventi avrà luogo all'imbrunire. Prepariamoci a usare i fari, quindi. Il motore del gioco è stato completamente rivisto e nelle città accadono molte più cose che in passato: se ruberemo una macchina e ci fermeremo da qualche parte, potremo essere trascinati fuori dall'auto e presi a cazzotti da un rapinatore. Per chi ama i giochi che si spingono ai limiti del buon gusto, Grand Theft Auto 2 si preannuncia come il titolo ideale.





"Facciamolo sul Classic..."

CONTIENE I NUOVI LIVELLI AGGIUNTIVI!

Golden Mask è una versione mai uscita prima di Tomb Raider 2: nuove incredibili avventure per Lara Croft, nuovi strepitosi livelli aggiuntivi per te! Dove puoi trovarlo? Solo in CLASSIC COLLECTION 6 e a sole £. 39.900! Sembra incredibile, ma è LEADER.
E l'occasionissima non finisce qui: in questa imperdibile collezione di classici ci sono anche Castrol Honda Superbike, Outpost 2, Fighting Force, M1 Tank Platoon 2, Flight Unlimited 2, Xcom Interceptor, WLS '98, Deathtrap Dungeon, Gabriel Knight 2, 3D Ultra Pinball-Il continente perduto e Ultimate Soccer Manager '98!
Ora vai a guardarti allo specchio e prova a fare la faccia di uno che sa resistere a tutto questo!



Cd-Rom Classic Collection 6

a sole £. 39.900!



Qualità Interattiva.

VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: www.leaderspa.it

DELPI

LE NOSTRE ANTEPRIME



Scopriamo insiem… …uove di questo mese.

SOUL CALIBUR



pag. 22

NAMCO INVADE IL DREAMCAST CON QUESTA CONVERSIONE DEL GIOCO DA SALA GIOCHI

OCCHIO AL BOLLINO! PRIME IMPRESSIONI

Non perdiamoci per nessuna ragione le prime impressioni sui giochi più caldi del mese!

PERFECT DARK
MIGLIORE DI GOLDENEYE? p26



WIPEOUT 3
CORSE A TUTTO SPIANO! p30



SHENMUE
IL GIOCO SEGA DEFINITIVO? p32





IN USCITA LE GRANDI USCITE DELL'ANNO A PAGINA 46



Le scazzottate non sono male, ma non è forse più divertente piantare un pezzo di metallo appuntito nel cranio di qualcuno? È esattamente ciò che potranno fare gli utenti di Dreamcast, grazie al nuovo affetta-tutto di Namco...

SOUL CALIBUR



NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!




Chi dubitava del Dreamcast perché i più grossi sviluppatori non ci si erano ancora dedicati può andarsi a cercare qualcos'altro su cui mettere in giro ciance. Prima Capcom ha annunciato Resident Evil: Codename Veronica, ora anche Namco salta sul carro con Soul Calibur.

Con il successo di Tekken 3 ancora fresco, Namco ha fatto di tutto perché il suo debutto sul Dreamcast avesse più successo possibile. Dopo la prima prova del gioco, possiamo già dichiarare che è superiore alla versione da sala giochi. Visto poi che Namco ha intenzione di inserirvi nuove modalità di gioco e nuovi elementi, è probabile che il gioco sia destinato a dare del filo da torcere perfino al potente Virtua Fighter 3tb, quando uscirà più o meno in contemporanea con il lancio europeo della console. Sul piano della grafica è sbalorditivo e riesce a conservare una straordinaria semplicità nella giocabilità, combinandola con tutte le sottigliezze da picchiaduro che potremmo desiderare. Veramente notevole.



Blocco!

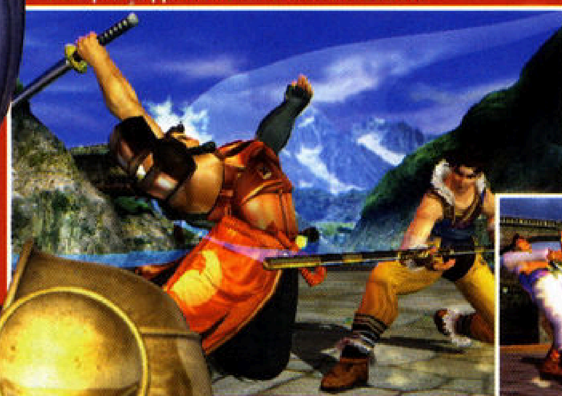
Cerchiamo di non strafare quando affrontiamo un avversario esperto. La guardia neutra è facile da usare e riduce i danni subiti, mentre quella attiva è in grado di bloccare solo alcune mosse.



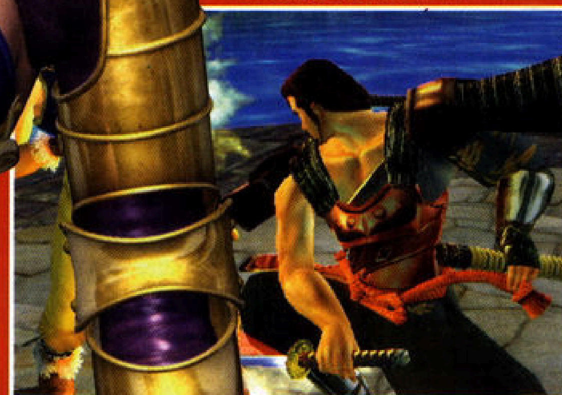

Altro che cazzotti!

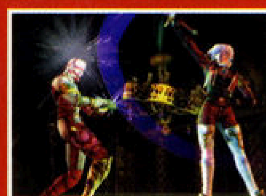
Bastoni e pietre possono spezzare le ossa, ma spade, lance e altre possenti lame possono farle veramente a fette. Perché rischiare di frantumarci una mano o di spezzarci le nocche attaccando con i pugni quando possiamo provocare danni veramente devastanti con questi appuntiti strumenti di distruzione?


▲ Le armi di Voldo, che prolungano la portata del suo braccio, permettono al tipaccio in abiti di pelle di sferrare un mortale colpo a tre lame. Però!


▲ Bastoni roventi contro lame! Addosso, ragazzo, colpisci alle reni!




▲ Un bel colpo di rovescio con una spada da samurai dovrebbe bastare per tenere a bada qualsiasi avversario.



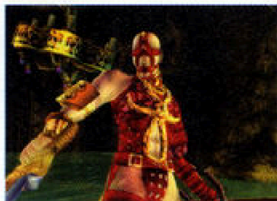

▲ La potenza delle armi prevale: perfino il possente Astaroth si becca una bella spolverata.

Tipi da brivido!

Diamo un'occhiata a questi personaggi. Chi ha mai visto un'accozzaglia di combattenti più realistici e spaventosi di questi? Se ci sembrano minacciosi in queste immagini, aspettiamo di trovarceli di fronte armati di ascia... argh!



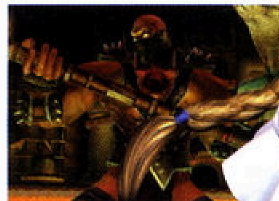
▲ Nightmare, ovvero Incubo. Con un nome così, chissà quanto lo prendevano in giro a scuola. O forse no.



▲ Voldo. Suona un po' come Volvo. Ma allora è indistruttibile... ah, ah.



▲ Mitsurugi. Un personaggio davvero temibile.



▲ Astaroth. Spine dappertutto, niente capelli, occhi bianchi. Terrificante, vero?

SCONTRI NEL BRONX!

I combattimenti avvengono all'interno di ring, il che ci permetterà tra l'altro di perdere gli incontri per 'uscita dal ring'. I combattenti più esperti, però, potranno sfruttare l'ambiente circostante in vari modi.





▲ Voldo e Mitsurugi combattono sulla lussuosa veranda di Voldo. "Tocca a te annaffiare i fiori, scansafatiche!".

► Inutile specificare che gli sfondi sono completamente tridimensionali. Che spettacolo!



▲ L'avversario rimane stordito, permettendoci di sferrargli un calcione.



▲ Basterà un colpetto e il nostro amichetto finirà oltre il bordo, in una bara di ghiaccio.



DIAMOCELA A GAMBE!

Al posto della schivata di Tekken 3, Soul Calibur offre la possibilità di correre in otto direzioni; potremo così sfuggire agli attacchi scappando in qualsiasi direzione. Un modo di fare a botte un po' da ragazzine, secondo noi...





▲ Stanchi di combattere? Facciamo riposare le dita gironzolando un po' per il ring, irritando a morte l'avversario.



▲ Kilik brandisce coraggiosamente un bastone di fronte ad avversari decisamente meglio armati.

Nunchaku!

Ecco, questo tipo li sta usando. È un peccato, perché sono stati proibiti ed è stato necessario toglierli da numerosi giochi. Forse Soul Calibur sarà il primo gioco ad aggirare il divieto?



I bastoni uniti da una catena sono illegali in molti paesi europei.



▲ Unire due bastoni con una catena? Meglio di no, ragazzi... finiremo per farci male!

POSTER IN REGALO →

SOUL CALIBUR

GamesMaster

CIAO, IVY!

Grazie alla potenza del Dreamcast, nel gioco vero e proprio i combattenti sono quasi altrettanto ricchi di dettagli che nell'introduzione e nelle illustrazioni! Il che significa che ragazzine come Ivy prendono vita veramente!

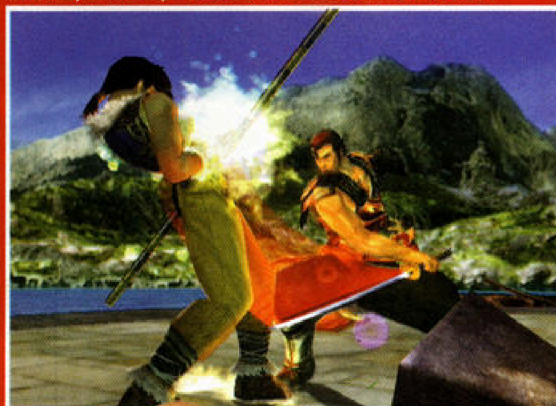




RITAGLIALO E APPENDILO!

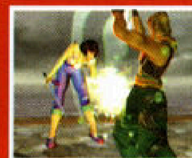
Pronti al combattimento!

Il clangore sonoro del metallo sul metallo. Il tonfo raccapricciante dell'acciaio sulla carne. Lo schianto devastante prodotto dalle mosse speciali. È questo ciò che ci attende in Soul Calibur.



▲ Colpiamolo fino a farlo vacillare.





◀ Incalziamoli con le nostre combo: non riusciranno a reagire.



▶ Come in Soul Blade, mettere insieme qualche favolosa combo è semplicissimo. Basta premere più volte un pulsante ed ecco sprigionarsi una serie di attacchi micidiali in grado di far fare un figurone anche ai principianti.

Gli altri miei vestiti sono in lavanderia... spiacente.

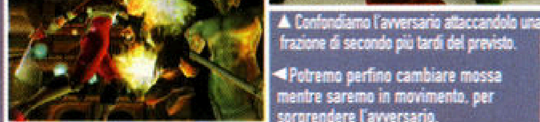
APPROFITTIA DEL RITARDO...

Dannoso per i treni, in Soul Calibur il ritardo può essere sfruttato con grande efficacia. Iniziamo una mossa e teniamo premuto il pulsante di attacco: potremo attivare così una delle speciali funzioni di ritardo, per confondere e distrarre l'avversario... per poi pestarlo dritto sul muso!





▲ Confondiamo l'avversario attaccandolo una frazione di secondo più tardi del previsto.



◀ Potremo perfino cambiare mossa mentre saremo in movimento, per sorprendere l'avversario.

PRIME IMPRESSIONI

Un gioco per i fanatici della spada o per gli appassionati della rissa?

Abbiamo avuto il piacere di imbatterci in Soul Calibur allo stand del Dreamcast alla fiera statunitense E3. Era la prima



uscita pubblica del gioco in versione per il Dreamcast e ha attirato quindi una certa attenzione. Il che non sorprende, visto il suo livello di qualità. Roba da sbalordire chiunque! Un analogo successo è stato riscosso dal gioco allo stand Namco, dove una macchina da sala giochi era stata intelligentemente piazzata nelle vicinanze per consentire ai visitatori di confrontare le due versioni. Potrà suonare pazzesco, ma ai nostri occhi la versione di



Soul Calibur per Dreamcast è sembrata migliore dell'originale da sala giochi! Lo schermo della macchina da sala giochi, per quanto ricco di dettagli, dà al gioco un aspetto abbastanza granuloso. Sul Dreamcast, invece, i personaggi appaiono più definiti, dotati di maggior spessore e con movimenti più scorrevoli. Il bello, poi, è che tutto si muove con la stessa velocità e fluidità. Ci è voluto un po' per fare la mano sul pad del Dreamcast, ma... ci abitueremo!



il pagellino

+ Stessa giocabilità e aspetto addirittura migliore rispetto al suo predecessore da sala giochi.

− Sarà tra i titoli di lancio del Dreamcast in Europa o dovremo aspettare?

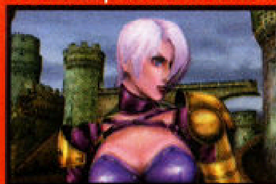
quando uscirà?

Alla fiera E3 erano già disponibili tutti i combattenti tranne due: il gioco quindi sta per essere finito.

Nei prossimi numeri parleremo ancora a lungo di Soul Calibur. Prepariamoci alla recensione del titolo per Dreamcast.

LUSTRIAMOCI GLI OCCHI!

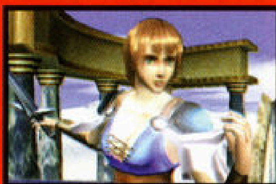
Una generazione di giocatori cresciuta con le grazie poligonali di Lara Croft rimarrebbe delusa senza qualche graziosa fanciulla davanti alla quale sbavare in un gioco e Soul Calibur non ci lascia certo a bocca asciutta. Lustriamoci gli occhi davanti a questo schieramento di bellezze...



▲ Ivy: pronta per la battaglia e fiera di esserlo. La Pamela Anderson di Soul Calibur.



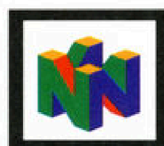
▲ Taki. Questo bel bocconcino non lascia molto all'immaginazione. Buon divertimento!



▲ Xena di Soul Blade piace a tutta la redazione.

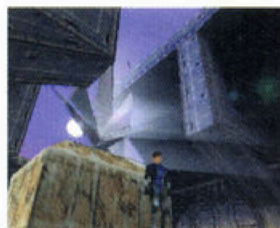


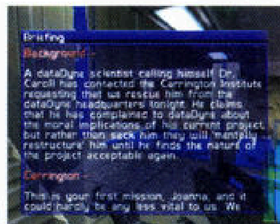
▲ Xianghua. Sarà anche vestita come una mamma ma combatte come un diavolo.



Ecco un gioco caldissimo. Per fortuna, Perfect Dark non tiene fede al suo nome. Perché? Perché se fosse "perfettamente buio" non ci sarebbe niente da vedere, giusto? (Ah, ah)

PERFECT DARK





NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!





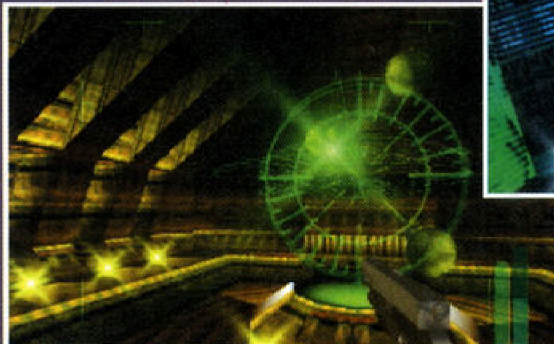


Mi chiamo Dark, Joanna Dark. Okay, magari non suona bene come James Bond, ma onestamente non c'interessa.
Poco importa se non ha il magico numero 007 e quale sia il nome del protagonista: si tratta sempre del seguito di GoldenEye di Rare.

Tutti aspettiamo con ansia l'uscita di Perfect Dark. Le notizie sul gioco, ameno fino alla fiera E3, erano state abbastanza scarse, ma alla fine siamo riusciti a provarlo. È molto simile a GoldenEye e, dato che il pubblico di tutto il mondo sembra apprezzare particolarmente il filone spionistico, non ci possiamo lamentare. La trama è questa: un famosissimo scienziato lancia un segnale d'aiuto dalla sede segreta della DataDyne Corporation. L'agente segreto Dark risponde alla chiamata ma ben presto si trova invischiata in una cospirazione a livello mondiale… È una trasposizione di GoldenEye venti anni nel futuro, oppure si tratta di un gioco completamente nuovo? Dopo aver dato un'occhiata a queste foto potremo giudicare noi stessi…

Un motore pulsante!

Perfect Dark, grazie a una versione migliorata del tanto celebrato motore di gioco 3D di GoldeEye e a incredibili effetti in tempo reale, promette molto bene.



▲ Qualsiasi cosa accada, non guardiamo la luce. Non la guardiamo! Ooops, troppo tardi.

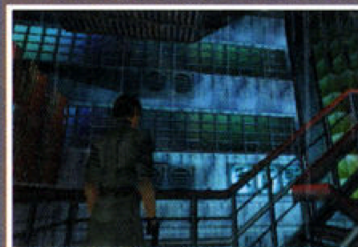




▶ È incredibile che una cosa così tozza sia riuscita a staccarsi da terra.

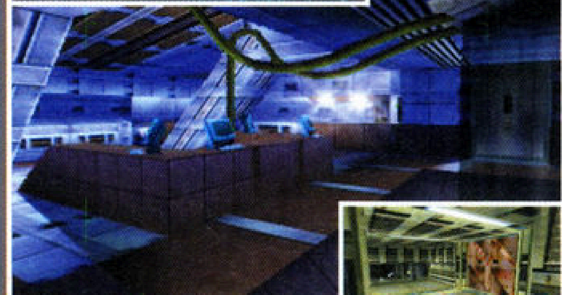
Teoria della cospirazione!

Il gioco inizia con una normalissima missione di ricognizione, ma ben presto ci troviamo coinvolti in una complessa storia ricca di intrighi, cospirazioni segrete e biancheria macchiata. Per la verità, l'ultima parte ce la siamo inventata.



◀ La maggior parte del gioco si svolge all'interno di strutture labirintiche, tipo laboratori scientifici e basi militari.

▼ Possiamo star certi che c'è qualcosa sotto quando non vediamo nessuno in giro.





▶ Nella prima missione dobbiamo salvare lo scienziato che vorrebbe lasciare la DataDyne… ma non può.

Una storia intricata!

Perfect Dark è ricco di sezioni dedicate alla trama del gioco e ci sono circa 90 minuti di sequenze d'intermezzo di qualità cinematografica.



▲ Pochi sanno che per diventare una spia oggi bisogna saper fare il trucco della corda indiana.





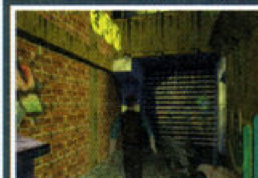
▲ Farci strada lungo il gioco attraverso piattaforme e trampolini sarà l'ultima delle nostre preoccupazioni…

Missioni!

La struttura dei livelli di Perfect Dark è simile a quella di GoldenEye. Oltre a dover eliminare i nemici, evitando di farci ammazzare, abbiamo dei compiti da portare a termine che dipendono dal livello di difficoltà che abbiamo scelto. I livelli più difficili contengono dei misteri complicatissimi da risolvere.



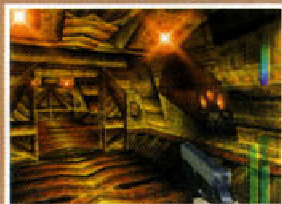
▲ Questo ce l'eravamo preparato… sembra che qualcuno ci abbia fregati sul tempo.

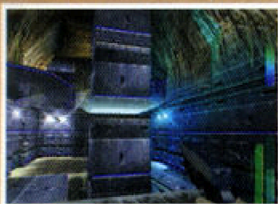


▲ Presto, spariamogli prima che si accorga che ci stiamo avvicinando!

In giro per il mondo!

Tra le ambientazioni dei vari livelli troviamo il relitto di un'astronave aliena nel Pacifico, i grattacieli di Chicago, laboratori sotterranei e basi aeree supersegrete. In questa maniera abbiamo la possibilità di vedere buona parte del nostro pianeta in un solo gioco. Tosto.


▲ Qualcuno sa riconoscere le impronte degli animali? Dov'è Piero Angela quando serve?!


▲ Pare faccia freddo là dentro. Speriamo che Joanna sia coperta bene.

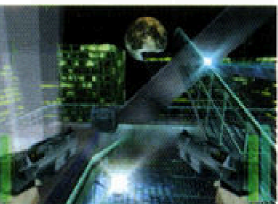

▲ "Maledetti sensi unici! Ho cercato quel parcheggio per ore!".


▲ Ecco cosa ci piace. Il pavimento della cucina ben pulito. Ben fatto, signorina.

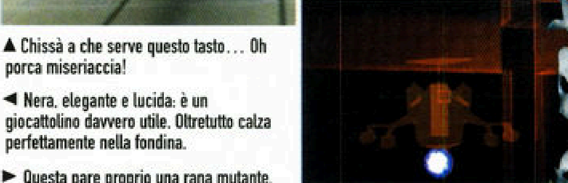
Che armeria!

Ci sono un totale di 40 armi in Perfect Dark, tra le quali una balestra, un coltello da caccia, una pistola, una spada e vari tipi di mine. Inoltre ci sono le solite armi con nomi esotici come il Falcon 2, la pistola Lap-top, l'AR34, il Super Dragon e lo Slayer.









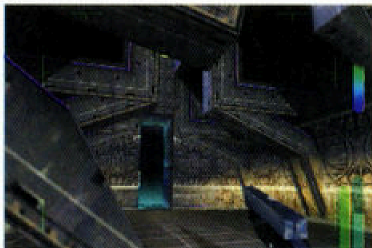
▲ Chissà a che serve questo tasto... Oh porca miseriaccia!

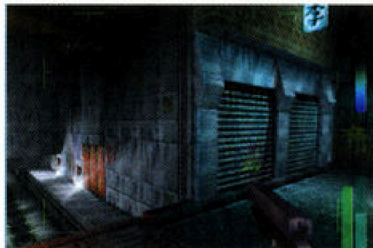
◀ Nera, elegante e lucida: è un giocattolino davvero utile. Oltretutto calza perfettamente nella fondina.

▶ Questa pare proprio una rana mutante.

Il ragazzo è intelligente!

Abbiamo di fronte dei nemici controllati dal computer tra i più tosti mai visti su Nintendo 64. L'intelligenza artificiale permette loro di coordinare i movimenti e gli attacchi anche a lunga distanza, di accorgersi dei pericoli e di scoprirci quando ci nascondiamo. Ricordiamoci quindi di guardarci sempre le spalle.


▲ Attraversare la porta o non attraversare la porta? La scelta è tutta nostra...


▲ Mi dà un litro di latte, tre rosette, una copia del Corriere e un pacchetto di sigarette, grazie.


▲ Speriamo che si ricordino di piegare le ginocchia e rotolare quando atterrano. O no?

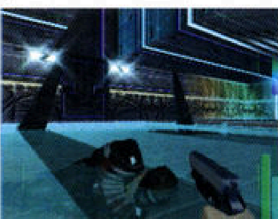
Un futuro radioso!

Il gioco si svolge nel 2003, quindi il paesaggio ricorda un'atmosfera alla Blade Runner, con macchine hovercraft che svolazzano lungo tutto il futuristico panorama della città.



Compagnie segrete!

L'organizzazione segreta per la quale lavora Joanna si chiama Carrington Institute. Il nostro compito è bloccare qualunque cosa stia facendo la perfida DataDyne e il fatto che c'entrino gli extraterrestri non promette niente di buono...


▲ O questo è un linoleum davvero bizzarro, oppure qualcuno sta allagando l'area!


▲ Perché i laboratori scientifici enormi stanno sempre combinando qualcosa di malvagio? Maledetti...

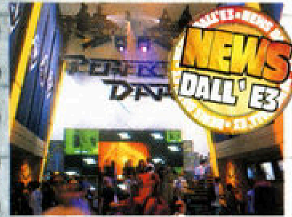
Prime impressioni

Sarà un gioco oscuro o illuminerà le nostre menti?

Alla fiera E3 Rare ha fatto in modo che il suo stand dedicato a Perfect Dark fosse di grande impatto: ha



ricostruito un laboratorio della DataDyne. Peccato che gli schermi speciali che proiettavano le immagini del gioco non erano altrettanto spettacolari. Erano ultrapiatti, quindi avrebbero dovuto avere una resa migliore dei monitor classici, ma non rendevano giustizia al gioco, facendolo apparire blocchettoso. In quell'occasione però Perfect Dark non girava in alta risoluzione, come farà invece nella versione finale del



gioco. La giocabilità di Perfect Dark era molto simile a quella di GoldeEye, dando l'impressione di non essere un vero e proprio seguito del gioco originale ma più che altro una sua versione aggiornata. Detto questo, alcune delle armi erano davvero belle, in particolare il FarSight che permette in pratica di vedere attraverso i muri. Sempre molto utile. Oltre ai tre livelli nella modalità per singolo giocatore c'era anche una console in cui girava la modalità

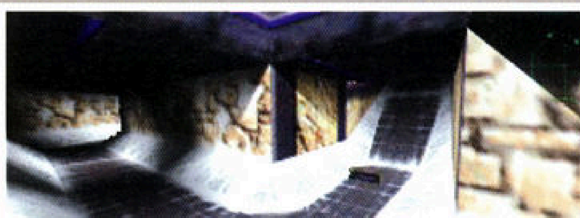


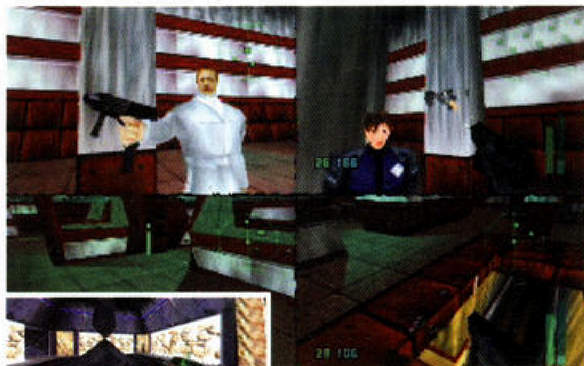
scontro diretto per quattro giocatori. In questo caso, il FarSight è risultato molto utile contro chi rimaneva fermo in agguato troppo a lungo. Quando qualcuno usava quest'arma, era incredibile vedere come l'effetto di visione a raggi-x cambiava soltanto la sua visuale dello schermo. In conclusione, il gioco era al livello di GoldenEye, ma non molto migliore. Non ancora...



Tutti contro tutti!

La modalità per più giocatori permette di giocare con otto personaggi diversi: quattro umani e quattro controllati dal computer. Perciò, oltre al classico scontro diretto, i giocatori hanno l'opportunità di giocare in squadra contro il computer. È perfino possibile prendere il comando della nostra squadra di "sosia" alieni. Saranno inoltre incluse nuove versioni dei migliori livelli per più giocatori di GoldenEye.





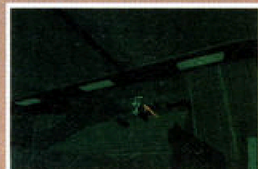
▲ Gli scontri diretti di GoldenEye ci facevano impazzire, perciò Perfect Dark sarà perfetto!



◄ Due giocatori possono giocare insieme contro un gruppo di alieni controllati dal computer.

Roba calda!

Un'arma molto efficace è il FarSight, sensibile al calore, che permette di vedere attraverso i muri. Funziona solo contro bersagli statici, il che significa che i nostri nemici non si riposano mai.



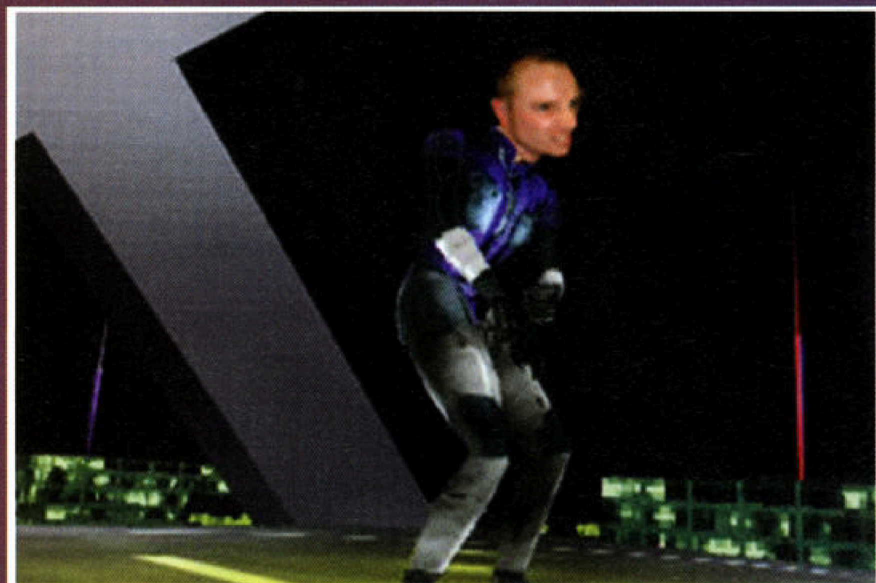
▲ Chi ama stare acquattato negli scontri diretti, in attesa di fare un agguato al nemico...

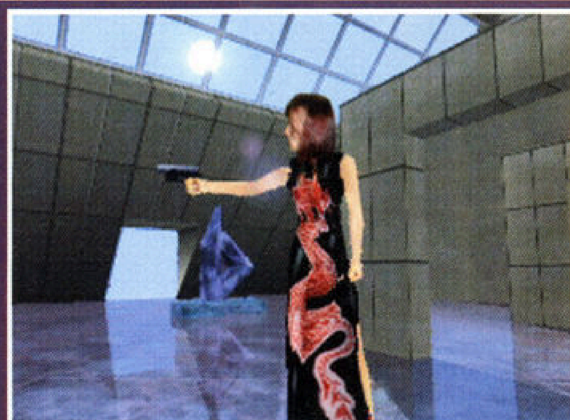


▲ ...capirà ben presto che si trova in una posizione di svantaggio contro il FarSight.

Faccia a faccia!

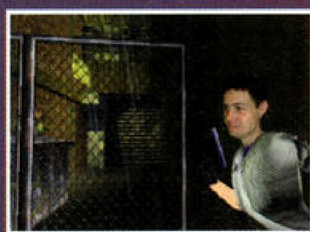
C'è un'opzione per disegnare il nostro personaggio, un po' come la modalità per creare il proprio lottatore in WWF Attitude. Possiamo farci una foto con la macchina fotografica del Game Boy e poi trasferirla nel gioco, in modo da giocare con i nostri tratti del volto. Un'idea divertente.





▲ Ecco svelata la doppia vita di uno dei nostri collaboratori.

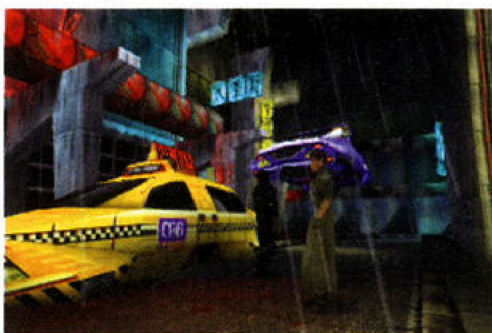
◄ Il nostro grafico non vedeva l'ora di indossare questo vestitino attillato. Magari è un po' troppo stretto...



► Ma che sguardo concentrato! Sembra nato per una vita piena di spionaggio e sotterfugi.

Capacità speciali!

Ovviamente non dobbiamo sparare e basta. Dobbiamo sfruttare al massimo le abilità spionistiche e di mimetismo dell'agente Dark se vogliamo avere dei risultati soddisfacenti. Meglio imparare ad agire di soppiatto...





▲ Oltre a far esplodere le cose, Joanna deve superare una rete metallica.

◄ Chiamare un hover-taxi, ecco un'abilità che può tornarci utile anche nella vita di tutti i giorni.

▼ Ammazzare i nemici nell'oscurità, grazie all'aiuto degli occhiali per la visione notturna, è un esempio di "azione segreta". Magari un po' scorretta. Però è molto divertente.



il pagellino

\+ Un seguito eccezionale del mitico GoldenEye: speriamo sia addirittura migliore.

− Si sarebbe potuto chiamare "GoldenEye 2: questa volta ambientato nel futuro".

quando uscirà?

Rare aveva completato il gioco ma all'E3 ha mostrato soltanto tre livelli.



Ulteriori notizie su questo gioiellino nei prossimi numeri di Games Master.

AGENZIA BRAND



PACKARD BELL
DA' SPETTACOLO

IL MEGLIO DEL CINEMA A CASA TUA

La tecnologia PACKARD BELL non é mai stata così spettacolare!
Grazie al nuovissimo processore Intel® Pentium® III, al lettore DVD, alle schede audio e video incorporate nei nostri PC, al monitor ultrapiatto LCD, le emozioni visive e sonore che puoi riprodurre a casa tua superano ogni precedente esperienza home-video.
Ma, con un PC PACKARD BELL, non entra in casa solo il meglio del cinema, ma anche l'offerta Internet più completa che tu possa trovare sul mercato per rendere la navigazione più semplice, più veloce, più economica.
Con un PC PACKARD BELL entra in casa tua un corredo software preinstallato straordinariamente ricco, lo stato dell'arte della tecnologia, finalmente a disposizione con un semplice "clic".

Multimedia 450KV3

- Processore Intel® Pentium® III 450 MHz
- Memoria Ram BX 64 MB
- Disco fisso 8,4 GB
- Memoria Video 2X AGP 8 MB
- Lettore DVD 6X
- Fax Modem 56,6 kbps
- Monitor 17"
- Oltre 30 titoli Software

Platinum 7450 V3

- Processore Intel® Pentium® III 450 MHz
- Memoria Ram BX 64 MB
- Disco fisso 12,7 GB
- Memoria Video 2X AGP 16 MB
- Lettore DVD 6X
- Fax Modem 56,6 kbps
- Monitor 15" con SubWoofer
- Oltre 30 titoli Software

- Tecnologia allo stato dell'arte
- Offerta INTERNET piu' completa
- Estrema facilita' di utilizzo
- Software preinstallato per tutta la famiglia



Packard Bell®

..é il computer che deve imparare dall'uomo

www.packardbell-europe.com • tel.039-62.94.500



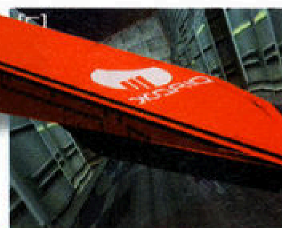


WIPEOUT 3

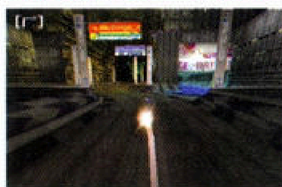
Uno dei giochi che hanno aiutato la PlayStation a imporsi sta per tornare sui nostri schermi: tutti pronti alla supervelocità?







NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!







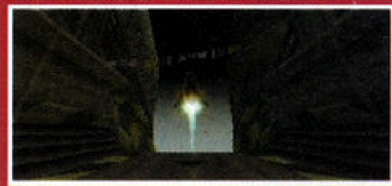
Wipeout ha rappresentato un vero trampolino di lancio per la PlayStation di Sony.
Grazie al suo aspetto grafico tipicamente giapponese, anche se prodotto a Liverpool, e a una colonna sonora di grande effetto, Wipeout ha fatto conoscere il mondo dei videogiochi alla fascia di giovani tra i 18 e i 24 anni, mostrando loro cosa si stavano perdendo. Sony lo lanciò come il gioco più rappresentativo della sua produzione, privilegio in seguito passato a Wipeout 2097. Stiamo parlando però di quasi tre anni fa. Nel frattempo altri giochi, come Tomb Raider, hanno guadagnato il ruolo di simbolo della PlayStation, mentre Wipeout si è fatto notare per la sua assenza. Di conseguenza ci sono molti appassionati che non conoscono Wipeout, quindi i programmatori hanno prodotto un sistema di progressione nel gioco molto migliorato. L'intenzione era di rendere accessibile il gioco ai novizi, mantenendo però il tasso di difficoltà che tanto piaceva ai fan dei primi due capitoli. La giocabilità è molto simile ma la grafica è migliore, ci si può giocare anche su schermi di grandi dimensioni e le inquadrature sono nettamente migliorate, offrendo un'esperienza di gioco più coinvolgente.

Sfrecciare qua e là!

Ci sono otto nuovi circuiti, ognuno con delle caratteristiche particolari, ambientati in varie zone di una città futuribile e industriale.



▲ È bello vedere quanto fiorisca il sistema capitalistico nel futuro, con tutti quegli sponsor sparsi lungo i circuiti.





▲ La grafica in alta risoluzione rende in maniera perfetta la natura impersonale e intimidatoria del futuro come ci viene presentato in Wipeout 3.

Analogicamente

È il primo gioco della serie Wipeout in cui si utilizza il pulsante direzionale analogico. La redazione di Games Master è divisa sull'efficacia di questo sistema, ma dovrebbe essere l'ideale per le curve più difficili.





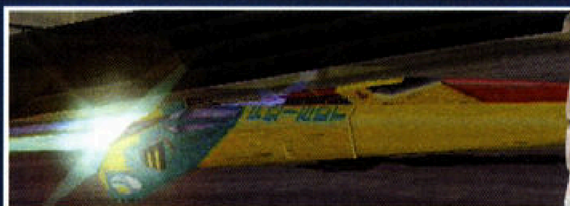


▲ È ancora da vedere se l'uso del pulsante direzionale analogico è utile nell'affrontare in modo migliore le curve.

Atmosfera

La dote migliore di Wipeout, che lo poneva un gradino sopra gli altri giochi, era il suo aspetto grafico generale. Per fortuna anche in Wipeout 3 si è mantenuta la stessa attenzione ai dettagli.







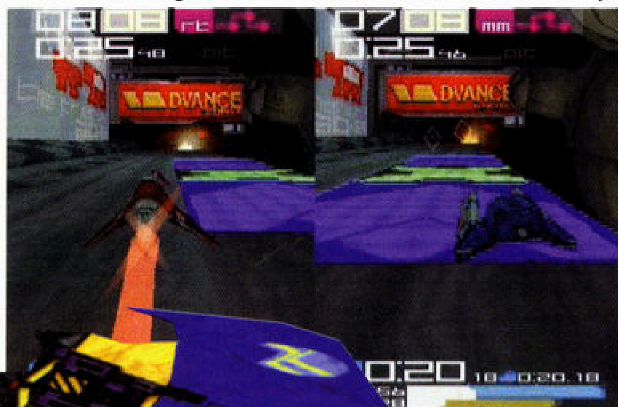
▲ Diamo un caloroso benvenuto a questa specie di Charlie Brown verde e fluorescente.

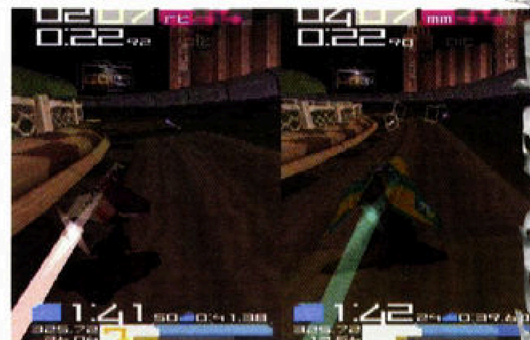
◄ Per essere un gioco in cui ogni trucco è lecito ha uno strano messaggio "positivo".

► I circuiti hanno mantenuto quel tocco particolare che è un misto tra un'ambientazione orientale e un futuro minaccioso. Delizioso!

Ti faccio vedere io!

Non c'è bisogno di cavi di collegamento dato che Wipeout 3 dispone della funzione per la divisione dello schermo (split screen). Come se già non bastassero i veicoli controllati da computer...





◄ Ecco di cosa parlava Ligabue in "Certe notti". Staremo alzati fino a tardi per correre gomito a gomito contro i nostri amici.

▲ Era un peccato usare le armi solo contro i veicoli controllati dal computer. Perché invece non scaricarle sui nostri amichetti?



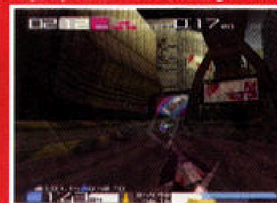
► Se non siamo dei tipi socievoli (o abbiamo paura) possiamo farci un giro di piacere nella modalità per le prove a tempo.

Ma che bei giocattolini!

Mentre sfrecciamo lungo le strade di una metropoli del futuro, abbiamo bisogno di un arsenale di armi ad alta tecnologia p[er] rifare i connotati agli avversari. A proposito di tecnologie all'avanguardia...



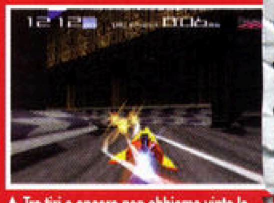
▲ Ci sono dei bei problemi più avanti, forse è meglio fare marcia indietro.



▲ Il ritorno del "quadrato del destino". Si tratta di fare fuoco senza tanti ripensamenti.



▲ È il momento di fare il pieno e darci una rinfrescata in questa stupenda stazione di servizio.



▲ Tre tiri e ancora non abbiamo vinto la bambolina. Non possiamo sparare a un leone con una cerbottana.

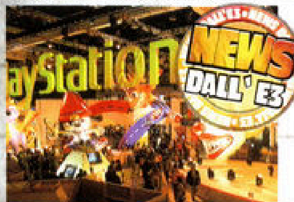
Prime impressioni

Cavalcherà la cresta dell'onda o farà un buco nell'acqua?

Dopo aver giocato fino alla nausea ai primi due titoli, eravamo un po' intimoriti nel mettere le mani su Wipeout 3. Ci



chiedevamo se sarebbero stati in grado di riprodurre la stessa giocabilità in un terzo gioco o se questa serie fosse ormai destinata a scomparire. Le buone notizie sono che il gioco è nettamente superiore ai suoi predecessori dal punto di vista visivo, grazie all'alta risoluzione, ma ne mantiene la velocità e fluidità. Per quel che riguarda il sistema di controllo, Wipeout 3 è esattamente come Wipeout 2097. I muri fluorescenti ci fanno

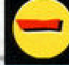


soltanto rallentare un po' a differenza del primo capitolo, in cui venivamo bloccati del tutto. Inoltre, come in precedenza, i freni pneumatici sono utili per derapare e superare le curve a gomito. Il controllo della leva analogica, sperimentato per la prima volta in Wipeout 3, ci sembra così così. Non è possibile sterzare in maniera secca come vorremmo, quindi dobbiamo usare molto i freni. Il dato più interessante ci viene dal nuovo aspetto del titolo. Per mantenere alta la velocità del gioco, la grafica è stata in pratica semplificata, dando intenzionalmente un tocco meno "sofisticato" a Wipeout 3. Più che essere un gioco di corse "realistico" ambientato nel futuro, si tratta di una specie di simulatore Wipeout VR! Molto chic. Approviamo.

il pagellino



Finalmente abbiamo la modalità per due giocatori, oltre a dei notevoli miglioramenti tecnologici.



Dato che ci sono Gran Turismo 2, V-Rally 2 ecc., sarebbe stato bello avere qualcosa di nuovo.

quando uscirà?

È stato presentato alla fiera E3, ma è ancora in via di sviluppo. Ci vogliono degli aggiustamenti qua e là.

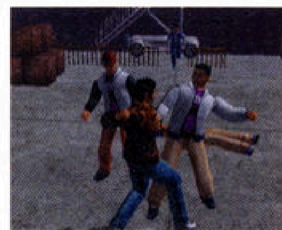


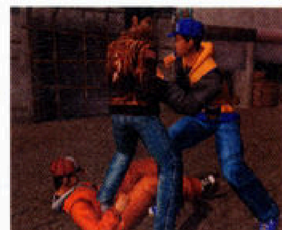
Seguiremo da vicino i progressi dei programmatori.



Ecco il gioco definitivo. Il primo in quattro dimensioni. È il massimo della giocabilità. Siamo pronti a credere a ciò che si dice di lui?

SHEN MUE





GRANDE GIOCO! ULTIME IMMAGINI! GRANDE GIOCO! ULTIME IMMAGINI! GRANDE GIOCO!





C'è tensione intorno a Shen Mue. Con l'approssimarsi dell'uscita del Dreamcast, riuscirà questo titolo un po' gioco di ruolo e un po' avventura prodotto da Yu Suzuki a mantenere le promesse fatte? A giudicare dalla demo vista alla fiera statunitense E3, pare di no...

Il fatto che la data d'uscita di Shen Mue sia stata rimandata ha scatenato una serie di ipotesi sul futuro di questo gioco. Il gioco occuperà due dischi e la demo vista all'E3 ha mostrato una sorprendente mancanza di interattività. Si trattava più che altro di premere dei pulsanti quando apparivano delle istruzioni sullo schermo, piuttosto che giocare liberamente in un mondo virtuale. Non preoccupiamoci, però! Pare che quella demo fosse solo per testare il sistema di gestione delle sequenze video QTE, che permette di GIOCARE all'interno delle scene d'intermezzo. Il gioco dovrebbe unire fasi di combattimento in tempo reale E il classico stile dei giochi d'avventura alla Tomb Raider!

Io non volo con un pazzo!

Virtualmente virtuale!

Il sistema QTE (Quick Time Event) ha attirato l'attenzione degli addetti ai lavori, ma dobbiamo anche ricordare che Suzuki è il creatore di Virtua Fighting 3, perciò ci DEVONO essere delle caldissime sezioni di combattimento in tempo reale. Per fortuna.

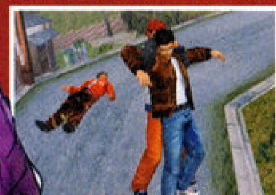


▲ Ecco un bel momento "metti la cera/togli la cera". Blocchiamo un attacco, pronti a sferrare un velocissimo contrattacco...



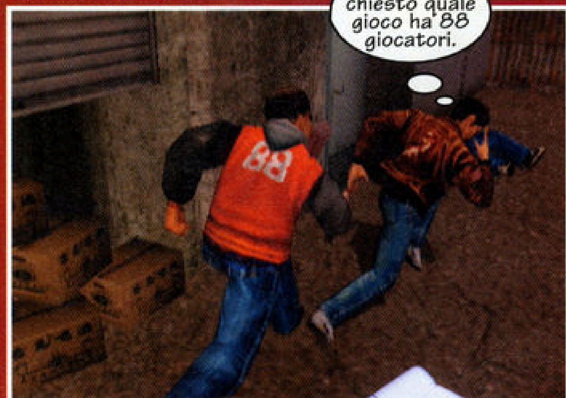
▲ Dobbiamo perfezionare le nostre abilità in combattimento prima di affrontare qualsiasi nemico. Questo calcio laterale è semplice ma efficace.







▲ Una buona schivata fa fare una pessima figura all'avversario.



▲ A volte dobbiamo attaccare, ma bisogna anche sapere quando girare sui tacchi e darsela a gambe.

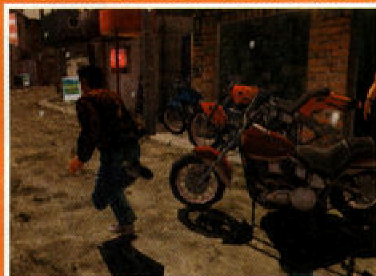
IL MONDO NELLE NOSTRE MANI

Shen Mue non solo dominerà la nostra vita di casalinga ma, grazie al VMS del Dreamcast, condizionerà anche la nostra giornata lavorativa, accompagnandoci nelle tasche dei pantaloni. La vera natura del sotto gioco per VMS, come il resto di Shen Mue, rimane un segreto, ma Games Master lo svelerà presto!

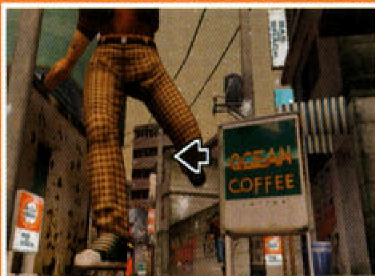


La storia senza fine!

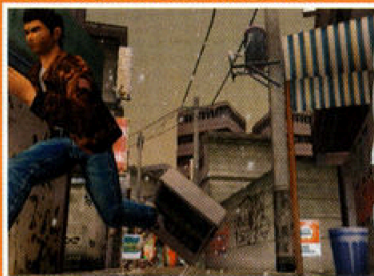
Le sequenze QTE determinano il percorso che facciamo all'interno del gioco. Per esempio, se ci troviamo in equilibrio su un'asta e sbagliamo a premere un pulsante, cadendo in un vicolo, l'esplorazione prosegue prendendo una piega completamente diversa!



▲ Se veniamo derubati, non aspettiamo la polizia: dobbiamo inseguire il ladro da soli. Il criminale ci lancerà...



▲ ...contro degli oggetti. Premiamo i pulsanti giusti per saltarli o finiremo a gambe all'aria.



▲ Il criminale riuscirà a farla franca e questo ci causerà delle difficoltà nello scoprire come è morto nostro padre.

Salve...

Ci sono oltre 300 personaggi che possono aiutarci od ostacolarci. Molti di loro vivono una vita indipendente anche al di fuori dell'azione. Una donna ha la sua routine quotidiana che comprende una passeggiatina e fare le pulizie. È davvero realistico!

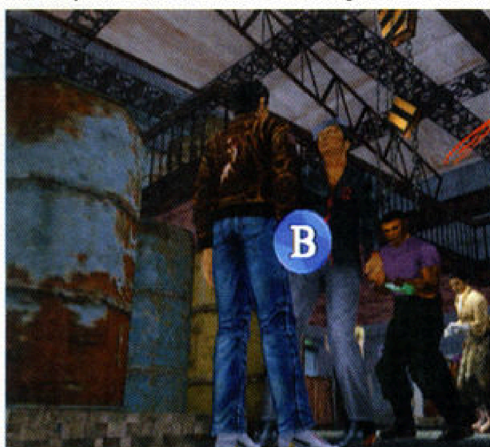


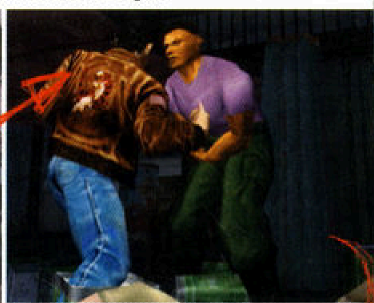


▲ Alcuni suoi frutti sono un po' acerbi, ma i suoi meloni sono un vero piacere per gli occhi!

Un bocca piena di denti!

Le sequenze QTE di combattimento sono state accusate di aver semplificato la giocabilità, ma dal punto di vista visivo sono meglio di molti film di Steven Seagal.

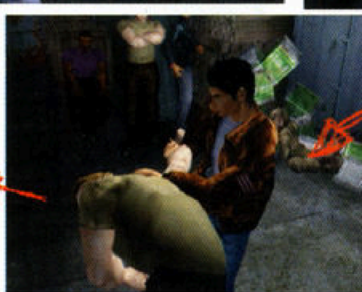




▲ Non dobbiamo far altro che strappargli il cuore e buttarlo via.



▲ Ryo ha imparato la mossa del "Gomito Traditore" da uno dei più grandi terzini di tutti i tempi: Claudio Gentile!

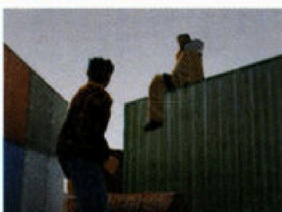


▲ Farlo vestiti in quella maniera anni ottanta è già un bel risultato.

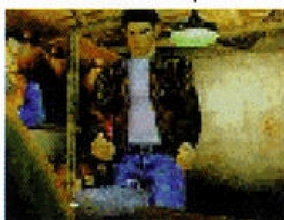
◄ Blocchiamo l'avversario e costringiamolo a parlare facendogli il solletico.

Realmente reale!

Sega si vantava del fatto che questo era un "simulatore di un mondo reale" ed è difficile darle torto. È possibile usare tutti gli oggetti, ci sono oltre 1.200 stanze e sono stati utilizzati dieci anni di dati meteorologici, oltre alla quarta dimensione rappresentata dal trascorrere del tempo.



▲ Incontriamo molta gente, di ogni tipo, nei posti più impensabili.



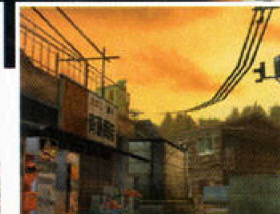
▲ Non facciamo i timidi. Parliamo con chiunque potrebbe aiutarci.



► Controlliamo ogni dettaglio degli edifici che abbiamo intorno.







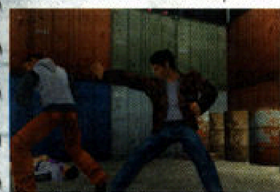
PRIME IMPRESSIONI

Un mondo completamente nuovo o una nuova frontiera povera di ricchezze?

Premere A. Guardare il video. Premere B. Guardare il video. Premiamo Alto. Lo stesso. È tutto qui Shen Mue?! La demo di Shen



Mue all'E3 ci ha davvero sorpresi. La demo principale era una delle sequenze di combattimento QTE in cui, se premevamo correttamente i pulsanti, Ryo bloccava o contrattaccava in uno scontro contro vari avversari. Bello a vedersi ma poco interessante da giocare. Le altre demo mostravano come modificare in tempo reale i tratti del volto, muovendo le inquadrature e le luci intorno a una bellissima ragazza e a un orrendo vecchio, e una sequenza



di lancio di dardi, in cui dovevamo premere un pulsante per far muovere Ryo in tempo reale al momento del lancio. Siamo tornati a casa demoralizzati e soltanto un'indagine presso la Sega ha calmato i nostri animi bollenti. Pare che il 90% del gioco si svolgerà con una visuale tipo Tomb Raider, con una libertà assoluta nei combattimenti e nell'esplorazione. Soltanto le sequenze d'intermezzo utilizzeranno il sistema QTE. Il nostro percorso nel corso del gioco cambierà a seconda di come ci comportiamo in questa sezione, quindi in pratica GIOCHEREMO anche nelle scene d'intermezzo. Intelligente, vero? L'unico dubbio su Shen Mue riguarda la data di pubblicazione. È già costato a Sega 6 milioni di dollari e ancora non è finito. Fai in fretta, Yu!

il pagellino

\+ Così ambizioso da meritare un brillante successo e molto rispetto.

− Qualcuno potrebbe essere scoraggiato dall'eccessiva attenzione data alle sequenze QTE.

quando uscirà?

La data di pubblicazione continua a essere spostata. Stiamo ancora aspettando il lancio del gioco in Giappone.

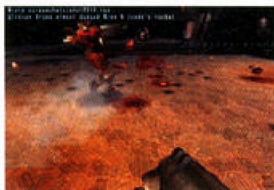
Siamo molto eccitati all'idea di un'esperienza così, perciò ci aggiorneremo appena troveremo altre notizie.



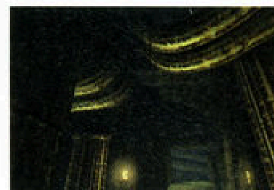
QUAKE 3

Il caro Quake ritorna in tutto il suo splendore. È tempo di alzarci dal letto, di strofinarci quegli occhi assonnati, di rinfrescare l'alito e di cambiarci i boxer. Il padre di tutte le anime perdute è ritornato...



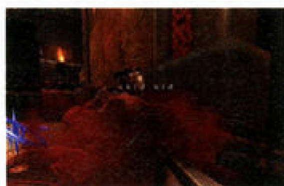






NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!







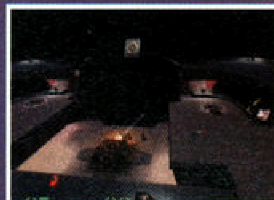
Nonostante le affermazioni di De La Soul, tre non è sempre il numero magico. Può andar bene con un seguito, ma tre è spesso un traguardo difficile da raggiungere.

Il fenomeno Quake, però, ha delle regole tutte sue. Ma questo è davvero un seguito? Famosa per la sua capacità innovativa, iD ha tentato di portare a livelli mai raggiunti gli sparatutto in prima persona. Con in giro l'astro nascente Half Life che sfodera le armi, Quake 3 deve fare qualcosa di impressionante per dimostrare di essere la pietra di paragone degli sparatutto 3D. Di conseguenza iD si sta concentrando sull'aspetto più popolare dei capitoli precedenti, l'azione multigiocatore. In Arena, il gioco singolo riproduce l'esperienza multigiocatore. Piuttosto che spingerci a risolvere enigmi e a girovagare nei labirinti, Arena ci proietta in scontri mozzafiato attraverso trenta zone assolutamente cariche d'azione deathmatch. Oltre che a fattori strategici e tattici, gli sviluppatori hanno introdotto una 'personalità' nell'intelligenza artificiale dei giocatori guidati dal computer. Alcuni avversari giocano per uccidere, altri tentano di sopravvivere, tutti avranno la caratteristica più umana che c'è: la capacità di dare i numeri.

SPAZIO, ULTIMA FRONTIERA!

La seconda mappa ci trasporta nello spazio planetario intergalattico. L'azione in assenza di gravità è assolutamente pazzesca.





▲ Questo livello è basato sul progetto della zona pedonale di Gorgonzola.



Sorelle dell'oscurità!

Abbiamo goduto delle superfici lisce come la seta della versione di prova di Quake 3, con la scelta di due mappe differenti. Ecco il vecchio caro stile gotico che alza di nuovo la testa con tutte le sue oscure ombre dove potersi celare.



▲ Benvenuti nella nostra splendida residenza, completa di pozze di lava di Ikea.



▲ Il vecchio mondo incontra il nuovo quando i parapetti vengono cancellati da un razzo.



Andiamo!

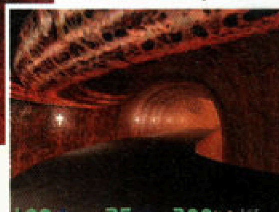
Nella versione definitiva del gioco, iD ha sfruttato i progressi fatti nella grafica per regalarci visuali che ci faranno saltare il cuore in gola.



▲ Danno quadruplo. Le luci abbaglianti ci distraggono e qualcuno ci conficca un razzo negli occhi.

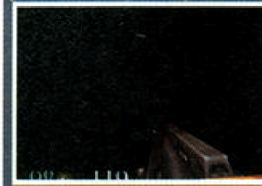


▲ Uno sporco giocatore controllato dal computer tenta di distrarci muovendosi come un pollo. Che gioco di fianchi!

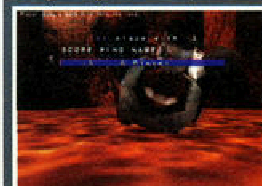


L'ambiente

Nonostante ogni personaggio del gioco tenti di bucare i nostri polmoni col piombo, ogni mappa ha anche dei pericoli ambientali. Dalle fosse di lava ai pozzi senza fondo, ogni ambiente ha caratteristiche che di sicuro ci rovineranno la giornata e faranno in modo che i nostri compagni Quakisti ci prendano un po' in giro.



▲ Nello spazio nessuno può sentirci mangiare il gelato. Buono, però.



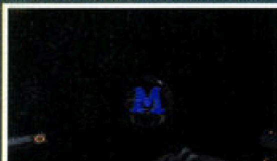
▲ Pasta la vista. Un altro giocatore di Quake cade in un gigantesco mare di lasagne.

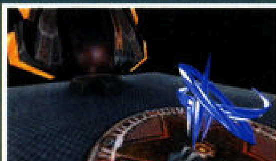
QUAKE 3

Gli accessori di questa stagione!

In ogni livello ci sono numerose opportunità di migliorare la nostra capacità di prendere la gente a calci nel sedere e la nostra igiene personale. Sebbene l'energia e i proiettili siano lì in bella mostra per essere presi da tutti, un po' di ricerca e alcune peripezie aeree ci potranno far guadagnare qualcosina d'extra.


▲ Una mitragliatrice, micidiale se abbiamo qualche giorno per aspettare che sia pronta a sparare.

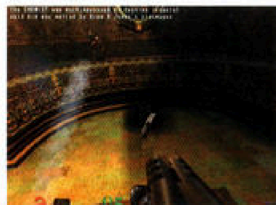
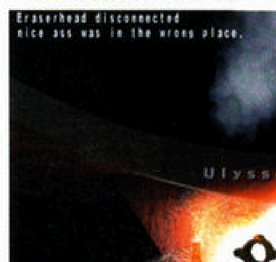

▲ Mega energia, perfetta per quei momenti tipo 'sono vicino a una morte orribile'.


▲ Quad Damage: raccogliamolo e saremo temuti in tutta la galassia.


▲ Armatura: sempre utile per deviare colpi accidentali, ma ci rallenta un po'.

Alla facciaccia nostra!

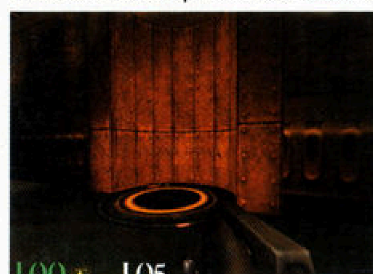
Qualsiasi cosa si possa dire di Quake, è l'azione che fa diventar matta la gente. Fortunatamente per noi tutti, il gioco in multi-player è maledettamente ed esplosivamente grande.

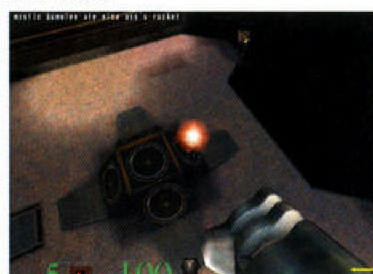




▲ Possiamo tentare di tirarci fuori dai guai con la break dance ma non è molto efficace.
◄Nei labirinti c'è un'infinità di ombre in cui celarsi in attesa di tendere un agguato a un ignaro malcapitato.
► Fuoco! È ora di un po' di tiro al bersaglio all'aria fresca.

È TEMPO DI MOLLEGGIARE!

Le scale sono morte, lunga vita ai trampolini elastici. Invece di arrampicarci su e giù per i livelli, ora possiamo catapultarci in aria tramite trampolini che ci lanciano fino in cielo.

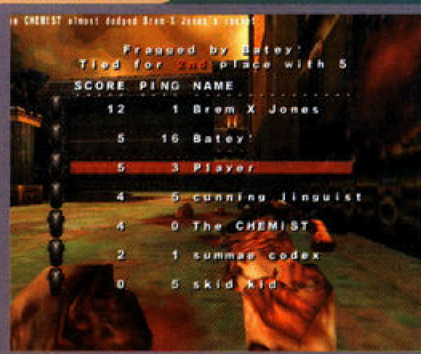

▲ Ecco un indovinello: qual è la differenza tra un avversario a Quake e un trampolino?


▲ Per saltare su un trampolino ci togliamo le scarpe! Il libro di barzellette di Games Master dovrebbe essere nei negozi presto.


▲ Lanciarsi contro un avversario da grande altezza mentre gli spariamo razzi genera sempre qualche di reazione.

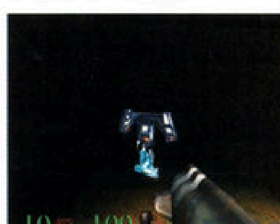
GUARDA CHE ROBA!

Le persone che non sono un gran che nei deathmatch di solito riescono a vivere con il loro fardello. Quake 3, però, prova piacere nel ricordarci quanto siamo miserabili se non sappiamo giocare.



Fateci risalire!

Oltre che dai trampolini magici, la nostra posizione può essere migliorata attraversando i teletrasporti in perfetto stile Star Trek, con il risultato di sorprendere gli avversari, disorientare noi stessi e farci girare la testa! Che bizzarro...

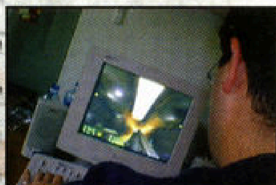

▲ Raccogliamolo e potremo trasportarci fuori da ogni situazione imbarazzante.


▲ Nascosto nelle viscere del sottosuolo ecco un passaggio dimensionale che ci trasporta proprio in mezzo ai guai!

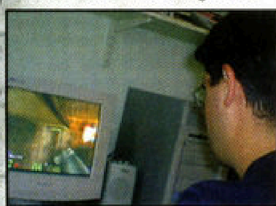
PRIME IMPRESSIONI

Al settimo cielo o carenti d'adrenalina?

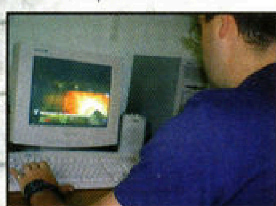
Siamo fortunati ad avere messo le mani sulla versione di prova di Quake 3, che ci nega l'opportunità di assaggiare le delizie dell'opzione a un giocatore, ma ci mette contro temibili avversari! È veloce. Più veloce di un'aringa affumicata sott'olio che

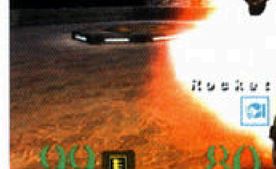
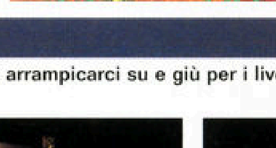
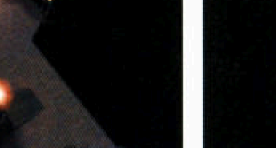


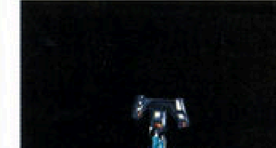
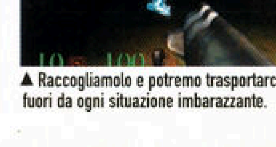
scivola fuori da una stretta fessura, ma molto più divertente da guardare. Abbiamo otto persone, in uno spazio ristretto, che vomitano piombo l'una sull'altra e senza il minimo segno di un tentennamento o di un rallentamento. Di conseguenza,



l'azione diventa in un attimo un confuso turbinio di violenza. Qui non si parla di essere furtivi o di andare in giro ad ammirare le visuali, si parla di sporcarsi veramente le mani, sparando alla gente nella schiena, per poi girare i talloni tra i frammenti insanguinati. Ci sono anche grandi sorprese sparse per il gioco, come l'inclusione dei trampolini, ma nessuna distrae dal divertimento. Mai un'idea così semplice è stata sviluppata in modo così piacevole.



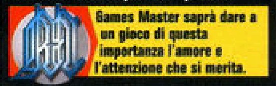
il pagellino

+ Prova a espandere il genere degli sparatutto in prima persona mantenendo anche tutta la sua gloria.

− Il cambio nello stile di gioco a singolo giocatore potrebbe irritare alcuni tradizionalisti.

quando uscirà?

La versione di prova di Quake 3 gira per l'ufficio da un po'. La versione completa dovrebbe essere qui molto presto.


Games Master saprà dare a un gioco di questa importanza l'amore e l'attenzione che si merita.



Cominciamo a preparare spuntini per gorilla, perché l'adorabile Donkey Kong, signore della giungla, sta per arrivare in città. Sarà ancora capace di entusiasmarci?

DONKEY KONG 64





NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!







Come Julia Roberts ha dimostrato, i peli superflui sono all'ultima moda. Di conseguenza, Nintendo ha rispolverato il suo eroe più peloso in assoluto per un ritorno alla ribalta sul Nintendo 64.

Proprio così: Donkey Kong, campione di tennis e di lancio dei barili, è tornato con uno dei titoli più attesi dell'anno: ecco finalmente il seguito a 64 bit di Donkey Kong Country per Super Nintendo. I super-sviluppatori Rare stanno sfruttando al massimo l'Expansion Pak allo scopo di assicurarci un gioco multigiocatore, zeppo di enigmi e di magie scimmiesche. La combinazione tra il magnetismo animale di Donkey Kong, il tocco magico di Rare e la sete di nuovi titoli che attanaglia gli utenti di Nintendo 64 dovrebbe garantire un successone.



Ho una potenza assassina nelle mani, cosa credi?

Diavolo di una scimmia!

Non tutti sono così felici di ritrovarsi nuovamente uno scimmione inferocito che si batte il torace sulla porta di casa. Anzi, c'è qualcuno a cui la cosa fa veramente girare le scatole! Ecco un semplice assaggio degli orrori che ci attendono: altro che barili, questa volta...



▲ Meglio stare alla larga da questo grassone. Se si avvicina, però, diamogli una bella lezione.



▲ Fantastico! Donkiki e il suo amico iniziano la loro danza di guerra. Queste danze rituali possono andare avanti per giorni interi. Ehi, testa di banana, datti una mossa!



► Chunky dà spettacolo, giusto per fare un po' di scena sui castori.



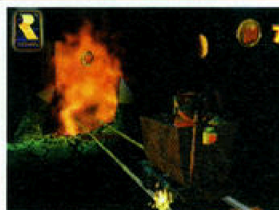
▲ Brutto, questo tizio. Attenzione a quei fucili!

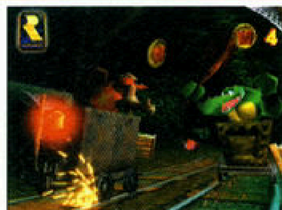


▲ Come se i cattivi non fossero già abbastanza, è pieno di disastri naturali pronti a capitarci tra capo e collo per rovinarci il divertimento e incassarci la testa.

Miniera!

In una specie di omaggio a Indiana Jones e il tempio maledetto, abbiamo la possibilità di fare un giro sull'ottovolante della miniera.





DONKEY KONG 64

Armi da frutta!

Come si chiama uno scimmione arrabbiato armato di mitra? Beh, Signor Scimmione! Ecco dunque il Signor Kong sfoderare il suo mortale arsenale, che comprende la pistola a noccioline, il lancia-ananas e le granate alla frutta... un incrocio tra un fruttivendolo e un'armeria!



Lanky è decisamente sorpreso dalla facilità con cui si può eliminare questo rettile così pericoloso. Basta un colpetto!



Diddy, in puro stile Solid Snake, esercita le sue doti di attacco furtivo ai danni di un ignaro abitante di barili.



Privi di scrupoli morali, i compagni di Kong non si fanno problemi a sparare alle spalle. Dannati scimmioni!

DI TUTTO UN PO'

Gli sviluppatori hanno promesso che l'azione di gioco sarà un capolavoro di varietà in grado di attirare ogni tipo di giocatore. Per esempio, prima di dare l'assalto alla fortezza di Kremling dovremo pilotare macchine da corsa e motoscafi e affrontare numerosi mini-giochi.



▲ Donkey sfrutta la sua abilità alla Mario Kart per superare questa prova di guida.

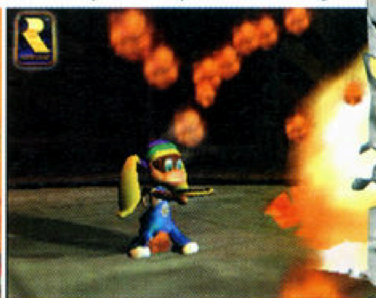


▲ Facilissimo davvero. Come sparare a una lucertola in un barile.

La squadra al completo!

A Donkey e al suo fedele Diddy si uniscono alcuni volti nuovi della famiglia Kong: Tiny, Lanky e Chunky Kong presentano ognuno capacità particolari, essenziali per il completamento del gioco.





▲ Dinky è il più piccolo della banda ma sa il fatto suo.



▲ Ecco qui Lanky Kong. Non trova mai un vestito che gli vada bene.

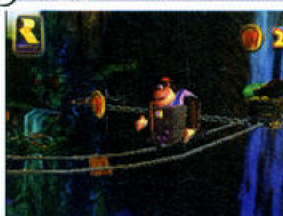


▲ Uno, due... Ecco la scimmia per eccellenza sfoggiare alcuni pezzi di bravura.

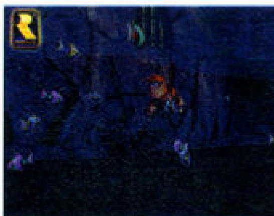
◄ Chunky fa impallidire la maggior parte dei cattivi.

Facciamo un giro!

Oltre a vagare qua e là sulle loro quattro mani, Donkey Kong e i suoi amici sfruttano ogni opportunità di farsi un giro sui vari attrezzi presenti nel gioco: si fanno perfino sparare fuori dai barili!



▲ Il giro sul carrello comincia a diventare un po' pericoloso a questo punto.



▲ Attenti agli schizzi! Ecco una perfetta scimmia rematrice.



► Che scimmia sarebbe se non fosse capace di arrampicarsi sugli alberi?



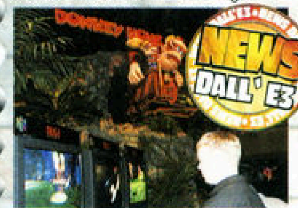
▲ Ecco qua uno scivolo creato apposta per mettere alla prova il fondo dei nostri pantaloni.

◄ Stelle nelle retrovie! Tutte quelle banane ricche di fibre sembrano finalmente servire a qualcosa.

PRIME IMPRESSIONI

Un nuovo King Kong o una scimmietta con l'organetto?

Molti generi di giochi stanno diventando un po' affollati ultimamente. Quasi non ci si riesce a muovere tra i vari giochi



in cui si agisce in segreto e l'ultima versione di FIFA Power Kicker Soccer '99. Chi l'avrebbe mai detto, però, che il 1999 sarebbe stato l'anno delle scimmie? Tra Monkey Hero, Ape Escape e Tarzan, è quasi impossibile svoltare l'angolo senza che qualcuno ci chieda una banana... Il re delle scimmie, Donkey Kong, non ha sulle spalle soltanto la sua reputazione

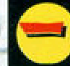


personale da difendere: con il lancio del Dreamcast fissato per quest'anno, anche Nintendo si aspetta grandi cose. Che dire, dunque? L'unica cosa che ci viene in mente è... Banjo Kazooie. Sia l'azione di gioco che gli enigmi sono molto tipici, a metà tra Zelda e Mario 64. Si percepisce uno sforzo notevole per introdurre la maggiore varietà possibile negli stili di gioco, ma mancano tocchi di originalità da far restare a bocca aperta. Quanto alla grafica... ecco spiegato tutto il polverone sull'Expansion Pak. L'animazione delle scimmie è veramente spassosa. È emozionante vedere come Donkey Kong è cresciuto, trasformandosi da semplice lanciatore di barili a un maturo personaggio completamente tridimensionale che si piega verso la telecamera.

il pagellino



L'azione è divertente, innovativa, brillante, allegra e deliziosa.



Richiede l'Expansion Pak ed è pieno di classici personaggi carini alla Nintendo 64.

quando uscirà?

Alla recente fiera E3 negli Stati Uniti era possibile provare il gioco; per la pubblicazione, però, dovremo attendere la fine dell'anno.



Un colossale titolo per Nintendo 64 che farà senz'altro parlare di sé... e noi saremo pronti a riferire.

IN USCITA

Il calendario indispensabile di Games Master

Il nostro viaggio alla ricerca delle date di pubblicazione dei giochi è giunto alla meta. Leggiamo queste pagine e meravigliamoci. Vogliamo essere guerrieri? Maghi? Investigatori? Ladri? Potremo interpretare questi e altri ruoli, ma... per il momento dobbiamo avere pazienza e attendere l'uscita dei titoli. Se ci siamo persi qualche gioco dei mesi precedenti, nessun problema: abbiamo incluso anche le ultime uscite!

GIUGNO

25	Diver's Dream	Sony	PSX
25	Driver	GTI	PSX
25	Parasite Eve	Sony	PSX
25	Quake 2	Activision	PSX
25	RC Stunt Copter	Interplay	PSX
25	V-Rally 2	Infogrames	PSX
25	Acclaim Sports Soccer	Acclaim	N64
25	Quake 2	Activision	N64
25	Rush 2 Extreme Racing	THE	N64
25	Shadowgate 64	THE	N64
25	Braveheart	Eidos	PC
25	Discworld Noir	Psygnosis	PC
25	Draken	Sony	PC
25	Gabriel Knight Pack	Sierra	PC
25	Le Mans 24 Hour	Infogrames	PC
25	NFS: Road Challenge	EA	PC
25	T/A Kingdoms	GTI	PC
25	Caesar's Palace	Take Two	GB
25	Wicked Surfing	Take Two	GB
N.D.	Soul Reaver	Eidos	PSX
N.D.	Codename Eagle	Eidos	PC
N.D.	Descent 3	Interplay	PC
N.D.	Earthworm Jim 3D	Interplay	PC
N.D.	Fly	Eidos	PC
N.D.	Lands of Lore 2 Classic	Virgin	PC
N.D.	Mech Warrior 3	Hasbro	PC
N.D.	MK Mythologies	GTI	PC
N.D.	Tonic Trouble	Ubisoft	PC
N.D.	Torment	GTI	PC
N.D.	Unreal Tournament	GTI	PC

LUGLIO

2	Croc 2	Fox	PSX
2	Omega Boost	Sony	PSX
2	Dark Stone Rising	EA	PC
2	Dungeon Keeper 2	EA	PC
9	Ape Escape	Sony	PSX
9	G-Police 2	Psygnosis	PSX
9	Syphon Filter	Sony	PSX
9	X-Files: The Game	Fox	PSX
9	Premier Manager 64	Gremlin	N64
9	Tonic Trouble	Ubisoft	N64
9	Daffy Duck	Take Two	GB
16	Castrol Superbikes	THQ	PSX
16	Kingsley	Sony	PSX
16	Point Blank 2	Sony	PSX
16	Tetris 64	THE	N64
16	R-Type	THE	GB
23	Jet Force Gemini	THE	N64
23	Cuthroats	Eidos	PC
23	Bug's Life	THE	GB
N.D.	Battlezone 2	Activision	PC
N.D.	Blade	Activision	PC
N.D.	Carmageddon Rally	SCi	PC
N.D.	Daikatana	Eidos	PC
N.D.	Force Commander	LucasArts	PC
N.D.	Heavy Gear 2	Activision	PC
N.D.	Indiana Jones Infernal	LucasArts	PC
N.D.	Max Payne	GTI	PC
N.D.	Messiah	Interplay	PC
N.D.	Quake 3: Arena	Activision	PC
N.D.	Star Trek First Contact	Interplay	PC
N.D.	Ultima Ascension	EA	PC
N.D.	X-Com: Alliance	Hasbro	PC

AGOSTO

6	Chocobo	Sony	PSX
6	Premier League Soccer	Eidos	PSX
6	Revolt	SCI	PSX
6	South Park	Acclaim	PSX
6	Revolt	SCI	N64
6	WWF Attitude	Acclaim	N64
13	Spiderman	Activision	PSX
13	This is Football	Sony	PSX
13	Spiderman	Activision	N64
18	Breakneck	GTI	PC
20	Command & Conquer 64	EA	N64
27	Indiana Jones Infernal	LucasArts	PSX
27	Shadowman	Acclaim	PSX
27	Shadowman	Acclaim	N64
27	Antz	THE	GB
N.D.	Civilisation 2: TOT	Activision	PC
N.D.	Duke Nukem Forever	GTI	PC
N.D.	FA Prem League Man 2	EA	PC
N.D.	FIFA 2000	EA	PC
N.D.	Giants	Interplay	PC
N.D.	Premier League Soccer	Eidos	PC
N.D.	Prince of Persia 3D	Mindscape	PC
N.D.	Rayman 2	Ubisoft	PC
N.D.	Shadowman	Acclaim	PC
N.D.	Urban Chaos	Eidos	PC

SETTEMBRE

3	Alien Resurrection	Fox	PSX
3	Gran Turismo 2	Sony	PSX
3	No Fear Downhill M/B	C/masters	PSX
3	Pocket Station	Sony	PSX
3	Xena Warrior Princess	Sony	PSX
3	Hybrid Heaven	Konami	N64
3	Perfect Dark	THE	N64
3	Alien Resurrection	Fox	PC
10	Eagle One Harrier Attack	Sony	PSX
10	Le Mans 24 Hour	Infogrames	PSX
10	Mission Impossible	Infogrames	PSX
10	UEFA Striker	Infogrames	PSX
10	Um Jamma Lammy	Sony	PSX
10	Unification	Sony	PSX
10	Looney Toons Race	Infogrames	N64
10	Babylon 5	Interplay	PC
10	Half Life Team Fortress 2	Sierra	PC
10	Middle Earth	Sierra	PC
10	Mission Impossible	Infogrames	PC
10	Navy SEALS	Infogrames	PC
10	Banjo-Kazooie	THE	GB
10	Mission Impossible	Infogrames	GB
10	Resident Evil	Virgin	GB
14	Blaze 'n' Blade	Sony	PSX
17	Gabriel Knight 3	Sierra	PC
17	NASCAR 3	EA	PC
17	Pharoah	Cryo	PC
23	Dreamcast	Sega	DC
23	Metropolis	Sega	DC
23	Sega Rally 2	Sega	DC
23	Sonic Adventure	Sega	DC
23	Virtua Fighter 3tb	Sega	DC
24	Earthworm Jim 3D	Interplay	PSX
24	F1 '99	Psygnosis	PSX
24	Earthworm Jim 3D	Interplay	PSX
24	Prince Naseem Boxing	C/masters	PSX
24	Silent Hill	Konami	PSX
24	X-Men	Activision	PSX
25	Freespace Expansion	Interplay	PC
N.D.	San Francisco Rush	Midway	GB
N.D.	Black & White	Eidos	PSX
N.D.	Age of Empires 2	Microsoft	PC
N.D.	C&C Tiberian Sun	EA	PC
N.D.	Driver	GTI	PC

In uscita in Giappone

Cosa bolle in pentola...

N.D.	Res Evil: Veronica	Capcom	DC

Mentre attendiamo il possente Shenmue, Capcom si prepara a sbancare con questo titolo per Dreamcast.

N.D.	Castlevania	Konami	DC

Massacri e vampiri all'ingrosso: questo dovrebbe eclissare il deludente Castlevania per Nintendo 64.

N.D.	Onimusha	Capcom	PSX

Altre meraviglie alla Resident Evil da parte di Capcom: questa volta, però, al posto di sbirri e zombie ci sono i ninja.

N.D.	Dino Crisis	Capcom	PSX

Questo gioco scatenerà le ire degli animalisti. Uccidiamo i dinosauri, prima che si facciano uno spuntino con i nostri corpi.

Attenzione a non perdere questi!

Massacri estivi in arrivo!

Si dice che i giochi istighino alla violenza... beh, su di noi non hanno alcun effetto. OK, qualcuno di noi non può avvicinarsi agli oggetti appuntiti, altri hanno il permesso di uscire al fine settimana solo se indossano la camicia di forza e poi c'è stato quel piccolo incidente con una graffetta da disegno tagliata... D'accordo, forse qualche conseguenza questi giochi ce l'hanno...



AGO | Syphon Filter | Sony | PSX

Metal Gear Solid incontra Tomb Raider: armi pesanti e un sacco di simpatici amici da ammazzare, bruciare, far saltare e mutilare.



AGO | Kingpin | Interplay | PC

Il più raccapricciante e violento sparatutto in prima persona mai uscito... e uno dei migliori videogiochi che ci sia capitato in mano da anni.



N.D.	Flight Simulator 2000	Microsoft	PC
N.D.	Interstate '82	Activision	PC
N.D.	Prey	GTI	PC
N.D.	Starlancer	Microsoft	PC
N.D.	Starship Troopers	Hasbro	PC
N.D.	Star Trek: Vulcan Fury	Activision	PC
N.D.	World Cup Rugby	EA	PC

OTTOBRE

1	WCW Mayhem	EA	PSX
1	Diablo 2	EA	PC
1	Desert Fighters	EA	PC
1	USM 2000	Sierra	PC
8	Raven War	GTI	PC
8	Pokemon Blue	THE	GB
8	Pokemon Red	THE	GB
8	Revolt	SCI	GB
8	Star Wars Racer	THE	GB
15	Destruction Derby 3	THE	N64
15	Mario Golf	THE	N64
22	3D Ultra Pool	Sierra	PC
22	3D Ultra RC Racing	Sierra	PC
22	3D Ultra Trans	Sierra	PC
22	Pro X Racer	Activision	PC
29	Special Forces	Sony	PSX
29	Twelve Tales Conker	THE	N64
30	Constructor	Sony	PSX

NOVEMBRE

5	Final Fantasy 8	Sony	PSX
5	Spyro the Dragon 2	Sony	PSX
12	Wipeout '99	Sony	PSX
12	Police Quest SWAT 3	Sierra	PC
19	Half Life Opposing Force	Sierra	PC
26	Die Hard Trilogy 2	Fox	PSX
26	FIFA 2000	EA	PSX
26	Formula One	Eidos	PSX
26	ICC Cricket	EA	PSX
26	Tomorrow Never Dies	MGM	PSX
26	Donkey Kong World	THE	N64
26	South Park Racing	Acclaim	N64
27	NHL Hockey '99	EA	N64
N.D.	Carm 3 Death Race	SCI	PC
N.D.	Formula One	Eidos	PC
N.D.	Theme Park 2	EA	PC

DICEMBRE

11	Cyber Shock Pad	Blaze	PSX
18	Tonic Trouble	Ubisoft	PSX
N.D.	Draken	Psygnosis	PSX

DA CONFERMARE

GEN	Lords of the Realm 3	Sierra	PC
FEB	Rayman 2	Ubisoft	PSX
FEB	Rayman 2	Ubisoft	N64
FEB	Freelancer	Gremlin	PC
FEB	Loose Cannon	Eidos	PC
N.D.	Actua Soccer 4	Gremlin	PSX
N.D.	Aliens Vs Predator	Fox	PSX
N.D.	FIFA 2000	EA	PC
N.D.	Crash Bandicoot 4	Sony	PSX
N.D.	Dino Crisis	Virgin	PSX
N.D.	Ehrgeiz	Sony	PSX
N.D.	ECW Wrestling	Acclaim	PSX
N.D.	Euro 2000	EA	PSX
N.D.	Fighting Force 2	Eidos	PSX
N.D.	GTA 2	Take Two	PSX
N.D.	ISS '99	Konami	PSX
N.D.	Legend of Legaia	Sony	PSX
N.D.	PlayStation 2	Sony	PSX
N.D.	Resident Evil 3	Virgin	PSX
N.D.	Tenchu 2	Activision	PSX
N.D.	Tomb Raider 4	Eidos	PSX
N.D.	WWF	THQ	PSX
N.D.	Armorines	Acclaim	N64
N.D.	Banjo Tooie	THE	N64
N.D.	Deathmatch Turok	Acclaim	N64
N.D.	ECW Wrestling	Acclaim	N64
N.D.	Fighting Force 2	Eidos	N64
N.D.	GTA 2	Take Two	N64
N.D.	Super Mario 64 2	THE	N64
N.D.	Turok 3	Acclaim	N64
N.D.	V8: Second Offence	Activision	N64
N.D.	WWF	THQ	N64
N.D.	Actua Soccer 4	Gremlin	PC
N.D.	Baldur's Gate 2	Interplay	PC
N.D.	Commandos 2	Eidos	PC
N.D.	Dark Reign 2	Gremlin	PC
N.D.	Deathmatch Turok	Acclaim	PC
N.D.	Fighting Force 2	Eidos	PC
N.D.	GTA 2	Take Two	PC
N.D.	Ronin	Activision	PC
N.D.	Settlers 3 Missions	Bluebyte	PC
N.D.	Soldier of Fortune	Eidos	PC
N.D.	Theme Park 2	EA	PC
N.D.	Tomb Raider 4	Eidos	PC
N.D.	Vampire	Activision	PC
N.D.	Actua Soccer	Gremlin	DC
N.D.	Castlevania	Konami	DC
N.D.	ECW Wrestling	Acclaim	DC
N.D.	FIFA 2000	EA	DC
N.D.	Fighting Force 2	Eidos	DC
N.D.	Int Track 'n' Field	Konami	DC
N.D.	Monaco GP Racing Sim	Ubisoft	DC
N.D.	Resident Evil Veronica	Capcom	DC
N.D.	Shen Mue	Sega	DC
N.D.	Turok	Acclaim	DC
N.D.	WWF	THQ	DC

Tutte le date di pubblicazione sono quelle ufficialmente conosciute al momento in cui scriviamo, ma possono subire modifiche in qualsiasi momento, in particolare quelle relative agli ultimi mesi dell'anno.

NUMERI UTILI

Leader Distribuzione
Via Adua 22
21045 Gazzada Schianno (VA)
Tel. 0332 874111 - Fax 0332 870890
http://www.leaderspa.it

C.T.O.
Via Piemonte 7/F
Zola Predosa (BO)
Tel. 051 6167711
http://www.cto.it

Software & Co.
Via Brodolini 30
21046 Malnate (VA)
Tel. 0332 803111 Fax 0332 429885

Halifax
Via Bisceglie 71
20152 Milano
Tel. 02 413031 - Fax 02 4130399
http://www.halifax.it

Lago
P.O. Box 293
22100 Como
Tel. 031 300174 - Fax 031 300214
e-mail
100411.3660@compuserve.com
http://www.lagoonline.com

3D Planet
Via E. Fermi 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711 - Fax 02 48867137
http://www.3dplanet.it

Ubi Soft
Viale Cassala 22
20143 Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
http://www.ubisoft.it

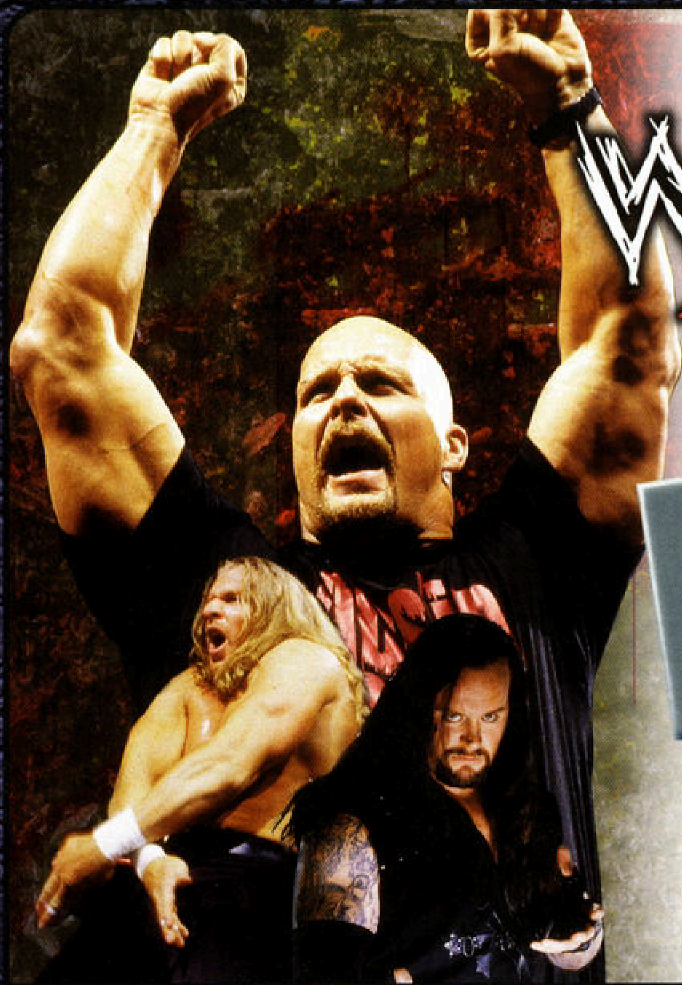
Sega
Fax 02 96460214

Nintendo (Global Game)
Via Savona 43
20100 Milano
Tel. 02 48950128 – Fax 02 47719201

Sony
Via Flaminia 872
00192 Roma
http://www.playstation.it

Cidiverte
Via Campo dei Fiori 61
21013 Gallarate (VA)
Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999
http://www.cidiverte.it

Microforum
Via Musa 13
00161 Roma
Tel. 06 44243033 – fax 06 44242836
http://www.microforum.it



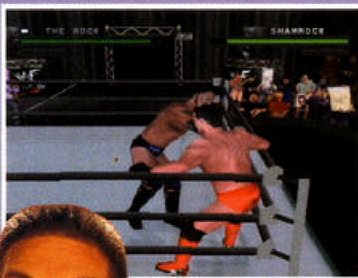
WWF ATTITUDE F.A.Q.

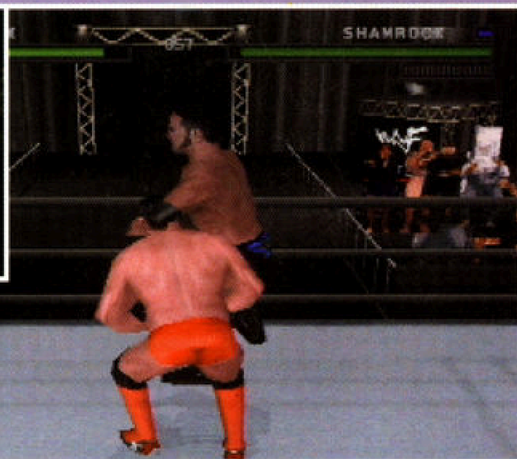


A pochi mortali è concesso l'onore di avere udienza da questi grandi uomini, ma dopo molte lusinghe da parte nostra hanno finalmente accettato di scambiare due chiacchiere con noi. Durante la conversazione ci hanno svelato alcune delle mosse e dei colpi più spettacolari...

The Rock

Nell'angolo (di fronte all'avversario)
Kick choke:
giù, calcio
Avversario a terra
Rocky stomp laterale:
calcio
Dietro all'avversario
Atomic drop:
sinistra o destra, su, presa
Dietro all'avversario
High belly per effettuare il back suplex:
su, su o giù, calcio
Avversario pronto
Colpo di grazia Rock bottom:
sinistra, sinistra, giù, pugno
Durante una presa
DDT:
sinistra o destra, giù, calcio
Durante una presa
Samoan drop:
sinistra o destra, su, pugno
Durante una presa
Colpo Spezzaspalla:
su, su o giù, presa
Durante una presa
Colpo di grazia Rock bottom:
sinistra, sinistra, su, pugno
Avversario in corsa
Tirare un braccio: calcio
In corsa, avversario a terra
Peoples elbow
trademark: pugno
Sul paletto, avversario a terra
Splash: su, su , pugno
Sul paletto, avversario in piedi
Dropkick:
calcio
All'angolo (di fronte all'avversario)
Charging clothesline: calcio
Colpo a terra (per i piedi)
Gomitata all'inguine:
sinistra, sinistra o destra, calcio
Colpo a terra (per la testa)
Kick to spine:
sinistra, sinistra o destra, pugno
Avversario pronto
DDT:
sinistra o destra, giù, pugno
Avversario pronto
Laying the smack down:
sinistra, sinistra o destra, giù, calcio
Avversario pronto
Samoan drop:
sinistra o destra, giù, presa
Avversario pronto
Colpo spezzacollo:
sinistra, sinistra o destra, calcio
Avversario pronto
Suplex verticale:
sinistra, sinistra o destra, presa







Mosse presa & reversal

Whip forward: sinistra o destra, sinistra o destra, blocco
Arm wrench: pugno
Hammerlock: calcio
Top wristlock: presa
Reversal behind tieup backswitch: blocco
Reversal tieup eyepoke reversal: blocco
Reversal behind tieup back kick: blocco

Avversario pronto

Standing side headlock: sinistra o destra, sinistra o destra, presa
Bodyslam: sinistra o destra, sinistra o destra, pugno
Hiptoss: sinistra o destra, sinistra o destra, calcio
Pick up con la testa: presa
Testata nello stomaco: presa
Rimbalzo sulle corde: sinistra o destra, sinistra o destra, blocco

Steve Austin

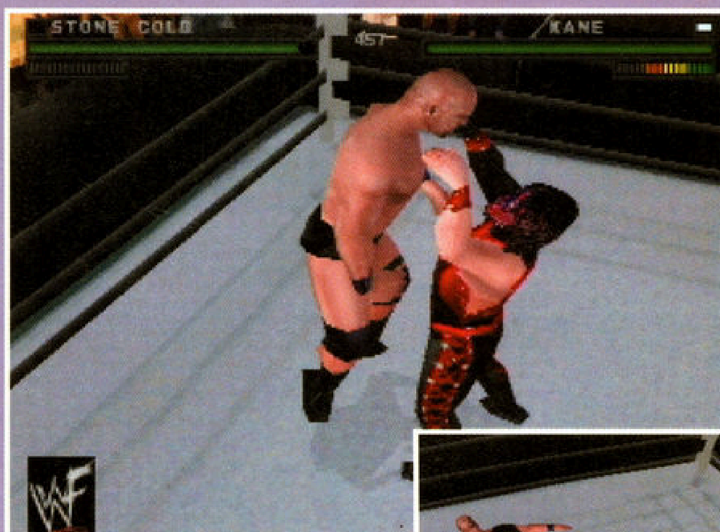
All'angolo (Di fronte)
Kick choke:
giù, calcio
All'angolo (Di fronte)
Top rope superplex:
su, su, presa
Avversario a terra
Side driving elbow
smash: giù, pugno
Avversario a terra
Side leg drop:
giù, calcio
Dietro all'avversario
Russian leg
sweep: sinistra o destra,
giù, pugno
Dietro all'avversario
Suplex panciata nella schiena alta:
sinistra o destra,
su, calcio
Durante una presa
Colpo di grazia Stone cold stunner:
sinistra, su,
sinistra, calcio
Durante una presa
Suplex verticale:
su, su, su o giù, calcio
Durante una presa
Inverted atomic
drop: sinistra o destra, sinistra o
destra, calcio
Durante una presa
Atomic drop:
sinistra, sinistra, pugno
Sul palco
Standing axehandle
smash: pugno
Avversario in corsa
Tirare un braccio: calcio
Avversario in corsa
Power slam: pugno
In corsa, avversario a terra
Fistdrop: pugno
Avversario in corsa
Vertical body
press: presa
In piedi sul paletto
Clothesline: calcio
Sul paletto, avversario a terra
Fist drop: presa
All'angolo (di fronte all'avversario)
Suplex panciata nella schiena:
su, pugno
Colpo a terra (per i piedi)
Knee strike:
su o giù, su o giù, calcio
Blocco a terra (per la testa)
Armwrench:
sinistra o destra, giù, pugno
Avversario pronto
Drop toehold:
sinistra o destra, giù, calcio
Avversario pronto
Ginocchiata in faccia:
su o giù, su o giù, pugno
Avversario pronto
Samoan drop:
sinistra o destra, su, presa
Avversario pronto
Colpo di grazia Stone cold
stunner:
sinistra, su, sinistra, calcio
Avversario pronto
Suplex verticale:
su, non su o
giù, presa

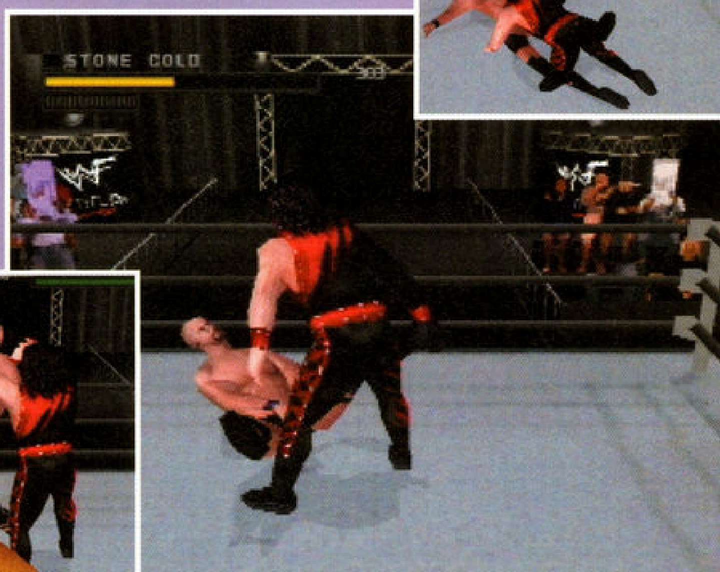
Kane

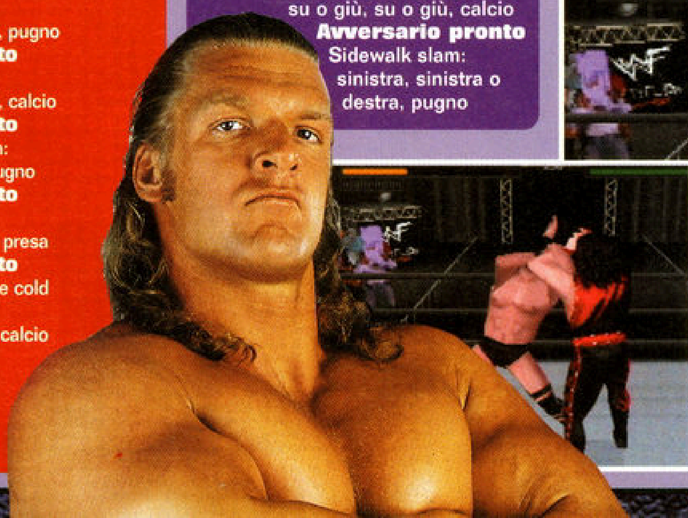
All'angolo (di fronte)
Kick choke:
su, su, calcio
Avversario a terra
Side leg drop:
giù, calcio
Dietro
Reverse powerbomb:
sinistra o destra, su, presa
Avversario pronto
Colpo di grazia Tombstone
piledriver: sinistra, su,sinistra o
destra, presa
Avversario pronto
Chokeslam:
su, su, su, pugno
Durante una presa
Suplex verticale:
sinistra o destra, su, presa
Durante una presa
Mossa spezzaspalla:
su, su o giù, pugno
Durante una presa
Mossa spezzatorace:
sinistra, sinistra o destra, calcio
Durante una presa
Undertaker chokeslam:
sinistra, su, sinistra, pugno
Sul palco
Standing axhandle
smash: pugno
Avversario in corsa
Scarpata in faccia: pugno
Avversario in corsa
Power slam: pugno
In piedi sul paletto
Clothesline: calcio
Sul paletto, avversario a terra
Knee drop: calcio
Colpo a terra (per i piedi)
Wishbone legsplitter:
sinistra o destra, giù, calcio
Colpo a terra (per i piedi)
pugno all'inguine:
su, su o giù, calcio
Blocco a terra (per la testa)
Blatant choke:
sinistra, sinistra o destra, pugno
Avversario pronto
Throat toss:
sinistra o destra, su, presa
Avversario pronto
Shortarm clothesline:
sinistra o destra, giù, pugno
Avversario pronto
Mossa spezzaspalla:
su o giù, su o giù, calcio
Avversario pronto
Sidewalk slam:
sinistra, sinistra o
destra, pugno

Big Bossman

All'angolo (Di fronte)
Charging shoulder:
giù, pugno
Dietro all'avversario
Cobra clutch:
sinistra, sinistra o destra, presa
Avversario nell'angolo
Running vader
splash: calcio
Avversario pronto
Bearhug: sinistra, presa
Avversario pronto
Fall forward slam:
sinistra o destra, su, pugno
Avversario pronto
Torture rack:
su, su o giù, presa
Avversario pronto
Running powerbomb:
sinistra, calcio
Avversario pronto
Choke: sinistra o destra,
su, calcio
Durante una presa
Colpo di grazia Bearhug slam:
sinistra, su, presa
Durante una presa
Mossa spezzaschiena:
sinistra o destra, giù, calcio
Durante una presa
Mossa spezzaspalla:
su, pugno
Durante una presa
Side slam:
sinistra, calcio
Durante una presa
Sidewalk slam:
sinistra, pugno
Durante una presa
Suplex verticale:
su o giù, calcio
Avversario in corsa
Tilt a whirl
slam: pugno
Avversario in corsa
Sidewalk
slam: presa
Sul paletto, avversario a terra
Knee drop:
sinistra o destra, sinistra o destra,
calcio
Colpo a terra (per i piedi)
Wishbone legsplitter:
sinistra o destra, calcio
Blocco a terra (per la testa)
Blatant choke:
sinistra, pugno

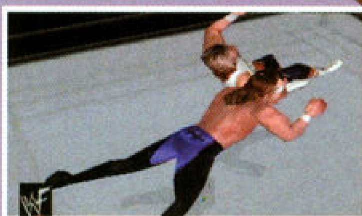






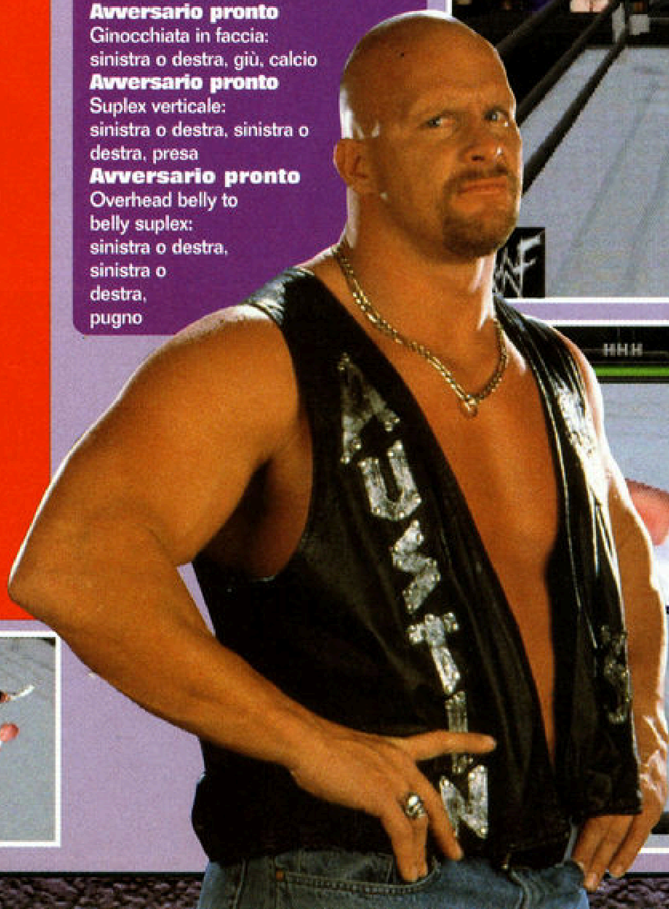
Shamrock

All'angolo (Di fronte)
Suplex pancia a pancia:
su, su, pugno
Dietro all'avversario
Octopus hold:
su o giù, calcio
Avversario in corsa
High leg
clothesline: pugno
Durante una presa
Three knee combo:
sinistra o destra, giù, pugno
Durante una presa
Leg stretch:
sinistra o destra, su, calcio
Durante una presa
Overhead belly to belly
suplex: sinistra o destra,
su, presa
Durante una presa
Side Suplex pancia a pancia:
sinistra o destra, su, calcio
In piedi sul palco
Axhandle smash: pugno
Avversario in corsa
Power slam: pugno
Sul paletto, Avversario in piedi
Body press: calcio
Sul paletto, Avversario a terra
Fist drop: calcio
Blocco a terra (per i piedi)
Texas cloverleaf:
su o giù, calcio
Blocco a terra (per i piedi)
Sharmock ankle lock:
sinistra o destra, sinistra o destra,
calcio
Blocco a terra (per la testa)
Stranglehold gamma:
sinistra o destra, giù, pugno
Blocco a terra (per la testa)
Scissored armbar:
sinistra o destra, su, pugno
Avversario pronto
Firemans carry:
sinistra o destra, giù, presa
Avversario pronto
Hurricanrana:
sinistra o destra, sinistra o destra,
calcio
Avversario pronto
Gutwrench suplex butt:
sinistra o destra, su, calcio
Avversario pronto
Kneebreaker:
sinistra o destra, pugno
Avversario pronto
Reverse painkiller:
sinistra o destra, giù, pugno
Avversario pronto
Leg drag:
sinistra o destra, giù, calcio
Avversario pronto
Small package:
su o giù, presa
Avversario pronto
Side Suplex pancia a pancia:
sinistra o destra, pugno



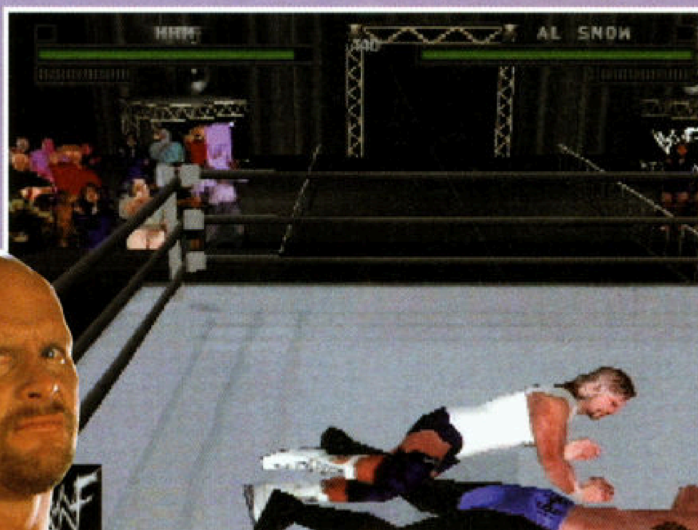
Triple H

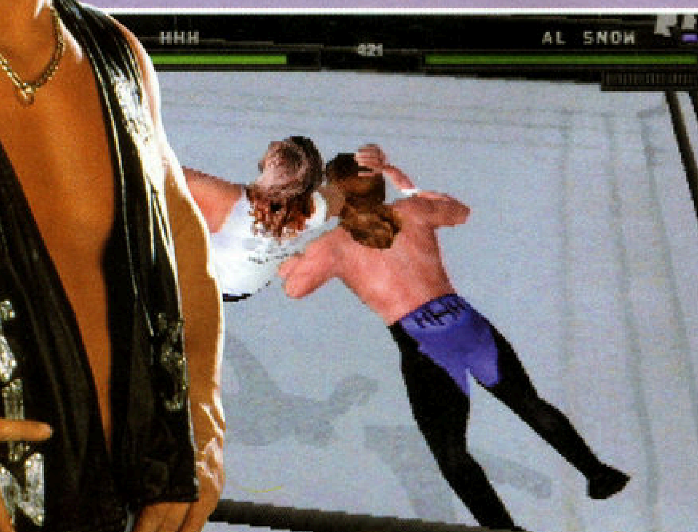
All'angolo (Di fronte)
Kick choke:
giù, calcio
Dietro all'avversario
Rolling german suplex:
sinistra o destra, giù, presa
Durante una presa
Mossa spezzaschiena:
sinistra, sinistra o destra, presa
Durante una presa
Inverted atomic drop:
sinistra, sinistra o destra, pugno
Durante una presa
Mossa spezzaschiena:
sinistra, sinistra o destra, calcio
Sul paletto, avversario a terra
Knee drop: calcio
All'angolo (Di fronte)
Suplex panciata nella schiena:
su, su o giù, presa
Colpo a terra (per i piedi)
Wishbone legsplitter:
su, su o giù, calcio
Colpo a terra (per i piedi)
pugno all'inguine:
sinistra o destra, giù, calcio
Colpo a terra (per la testa)
Painkiller:
sinistra o destra, su, pugno
Blocco a terra (per la testa)
Reverse chinlock:
sinistra, sinistra o destra, presa
Avversario pronto
Colpo di grazia Pedigree:
sinistra o destra, giù, sinistra o destra,
calcio
Avversario pronto
Headlock takedown:
sinistra o destra, giù, pugno
Avversario pronto
Fishermans suplex:
sinistra o destra, su, presa
Avversario pronto
Ginocchiata in faccia:
sinistra o destra, giù, calcio
Avversario pronto
Suplex verticale:
sinistra o destra, sinistra o
destra, presa
Avversario pronto
Overhead belly to
belly suplex:
sinistra o destra,
sinistra o
destra,
pugno



Al Snow

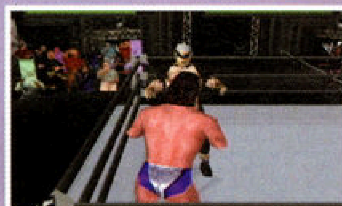
Colpo a terra (di lato)
Senton splash:
giù, calcio
Dietro all'avversario
Victory roll:
su o giù, su o giù, presa
Avversario pronto
Crucifix drop seduto:
su o giù, calcio
Avversario pronto
Reverse tiger suplex:
sinistra o destra, giù, presa
Durante una presa
Underhook headbutts
trademark: sinistra o destra,
sinistra o destra, pugno
Durante una presa
Colpo di grazia Hanging
powerslam:
sinistra o destra, su, presa
Durante una presa
Atomic drop:
su o giù, calcio
Durante una presa
Snowplow finisher:
sinistra o destra, giù, pugno
Avversario in corsa
Drop toehold: presa
In corsa, avversario a terra
Body drop: presa
Running
Crucifix: presa
Sul paletto, avversario in piedi
Body press:
su, su, calcio
Sul paletto, avversario a terra
Splash:
su, su, calcio
Sul paletto, avversario in piedi
Moonsault:
su, su, pugno
Blocco a terra (per i piedi)
Boston crab:
sinistra o destra, calcio
Colpo a terra (per la testa)
Crossface punches:
sinistra o destra, pugno
Avversario pronto
Drop toehold:
sinistra o destra, giù, calcio
Avversario pronto
DDT frontale:
sinistra o destra, presa
Avversario pronto
Shortarm clothsline:
sinistra o destra, giù, pugno
Avversario pronto
Suplex verticale: su o giù,
non su o giù, presa











Val Venis

All'angolo (di fronte)
Charging shoulder:
giù, pugno
All'angolo (di fronte)
Kick choke with boot:
giù, calcio
Colpo a terra (di lato)
Swivel mount punches:
su o giù, presa
Colpo a terra (di lato)
Porn pretzel:
sinistra o destra, giù, presa
Dietro all'avversario
Russian leg sweep:
sinistra o destra, su, calcio
Dietro all'avversario
Atomic drop:
sinistra o destra, presa
Avversario pronto
Hairgrab takeover:
sinistra o destra, giù, calcio
Durante una presa
Inverted atomic drop:
sinistra o destra, giù, pugno
Durante una presa
Samoan drop:
sinistra o destra, giù, presa
Durante una presa
Suplex verticale:
sinistra o destra, presa
Durante una presa
Atomic drop:
sinistra o destra, giù, calcio
Avversario in corsa
Spinebuster: pugno
Sul paletto, avversario in piedi
Body press: presa
Sul paletto, avversario a terra
Colpo di grazia Money shot:
sinistra o destra, sinistra o destra, su, presa
Sul paletto, avversario a terra
Splash: presa
Sul paletto, avversario in piedi
Dropkick: calcio
Blocco a terra (per i piedi)
Spinning toehold:
sinistra o destra, calcio
Blocco a terra (per i piedi)
pugno all'inguine:
sinistra o destra, giù, calcio
Avversario pronto
Double underhook
suplex: sinistra o destra, presa
Avversario pronto
Firemans carry:
sinistra o destra, su, calcio
Avversario pronto
Samoan drop:
sinistra o destra,
giù, pugno
Avversario pronto
Suplex verticale:
su o giù, presa





Goldust

All'angolo (Di fronte)
Shattered dreams
trademark: su, su, pugno
Colpo a terra (di lato)
Spinning splash:
giù, pugno
Dietro all'avversario
Curtain call finisher:
sinistra o destra, giù, presa
Dietro all'avversario
Bulldog:
sinistra o destra, calcio
Avversario pronto
Chin crusher:
sinistra o destra, presa
Avversario pronto
Leg scissor stomp:
su o giù, presa
Durante una presa
Bulldog:
sinistra, sinistra, presa
Durante una presa
Inverted atomic drop:
sinistra, sinistra, calcio
Durante una presa
Suplex verticale:
sinistra o destra, presa
Durante una presa
Suplex frontale:
sinistra, sinistra, pugno
Avversario in corsa
Tirare un braccio: calcio
Avversario in corsa
Power slam: pugno
In corsa, avversario a terra
Fistdrop: pugno
In corsa, avversario in piedi
Flying clothesline: calcio
Sul paletto, avversario in piedi
Flying butt bump: calcio
Sul paletto, avversario a terra
Butt drop: calcio
All'angolo (in corsa)
Butt bump: presa
Colpo a terra (per i piedi)
pugno all'inguine: sinistra o destra, giù, calcio
Colpo a terra (per i piedi)
Testata all'inguine:
sinistra, calcio
Blocco a terra (per la testa)
Head stump puller:
su, pugno
Avversario pronto
Mossa spezzaschiena frontale:
sinistra o destra,
su, pugno
Avversario pronto
Headlock takedown:
sinistra o destra, giù,
calcio
Avversario pronto
Kneebreaker:
sinistra o destra,
su, calcio
Avversario pronto
Shortarm clothsline:
sinistra o destra, giù, pugno
Avversario pronto
Mossa spezzaspalla:
su o giù, su o giù, pugno

Steve Blackman

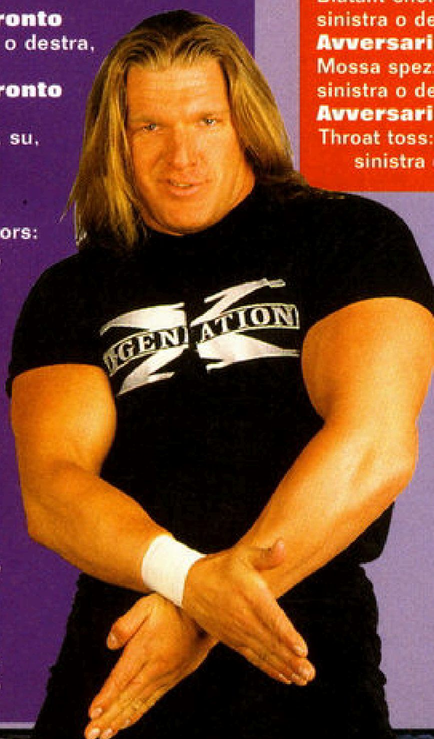
All'angolo (Di fronte)
Suplex pancia a pancia:
sinistra, sinistra o destra, presa
Dietro all'avversario
Beast choker:
sinistra o destra, giù, presa
Avversario pronto
Pump kick:
sinistra o destra, su, calcio
Avversario pronto
Chin crusher:
sinistra o destra, giù, calcio
Durante una presa
Fisherman suplex:
sinistra, sinistra o destra, pugno
Durante una presa
Leg stretch:
sinistra o destra, presa
Durante una presa
Three knee combo:
sinistra, sinistra o destra, pugno
Avversario in corsa
Power slam: pugno
In corsa, avversario a terra
Senton splash: presa
In piedi sul paletto
Shoulder tackle: presa
Sul paletto, avversario a terra
Fist drop: presa
Blocco a terra (per la testa)
Leglock chokehold damage:
sinistra o destra, giù, calcio
Blocco a terra (per la testa)
Stranglehold gamma:
su o giù, pugno
Blocco a terra (per la testa)
Head scissored armbar:
sinistra o destra, giù, pugno
Blocco a terra (per la testa)
Scissored sleeper:
sinistra o destra, su, pugno
Avversario pronto
Snapmare:
su o giù, pugno
Avversario pronto
Armdrag:
su, su o giù, pugno
Avversario pronto
Gutwrench suplex:
sinistra o destra,
su, presa
Avversario pronto
Leg drag:
sinistra o destra,
calcio





Edge

All'angolo (Di fronte)
Hurricanrana:
sinistra, sinistra, presa
Colpo a terra (con i piedi)
Side leg drop:
giù, pugno
Dietro all'avversario
Atomic drop:
sinistra, sinistra, presa
Dietro all'avversario
Rolling prawn hold:
sinistra, giù, presa
Avversario in corsa
High leg clothesline: calcio
Avversario pronto
Downward spiral:
su, sinistra, su, pugno
Avversario pronto
Crucifix drop:
su o giù, su, calcio
Durante una presa
Northern lights suplex:
sinistra o destra, sinistra, pugno
Durante una presa
Suplex frontale:
sinistra, sinistra, calcio
Avversario in corsa
Drop toehold: pugno
In corsa, avversario in piedi
Crucifix: pugno
In corsa, avversario in piedi
Dropkick: calcio
In piedi sul paletto
Body press:
su, su, pugno
Sul paletto, avversario a terra
Splash: presa
In piedi sul paletto
Dropkick: calcio
Blocco a terra (per i piedi)
Elevated crab:
sinistra o destra, su, calcio
Blocco a terra (per la testa)
La magistral:
sinistra, giù, pugno
Blocco a terra (per la testa)
Neck whip:
su, pugno
Avversario pronto
Crucifix: sinistra o destra,
giù, presa
Avversario pronto
DDT:
sinistra o destra, su,
pugno
Avversario pronto
Flying headscissors:
sinistra o destra,
su, calcio
Avversario pronto
Single arm DDT:
sinistra o destra,
giù, calcio
Avversario pronto
Shortarm clothsline:
sinistra o destra,
giù, pugno
Avversario pronto
Suplex verticale:
sinistra o destra,
presa

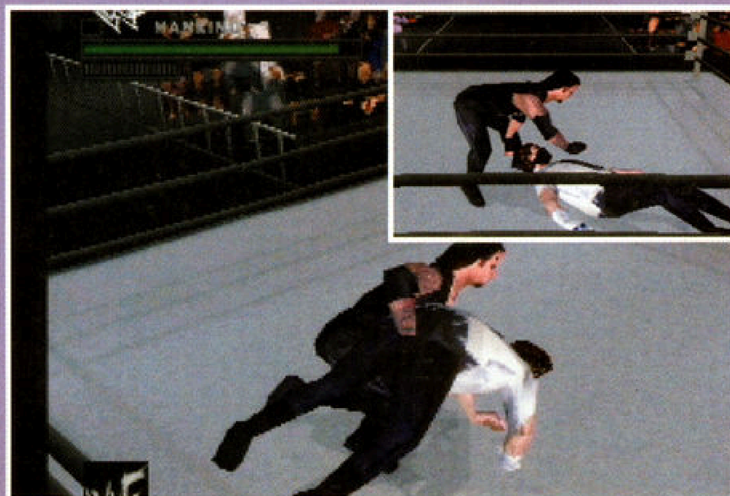


The Undertaker

All'angolo (Di fronte)
Choke con lo stivale:
giù, calcio
Colpo a terra (di lato)
Leg drop:
giù, calcio
Dietro l'avversario
Reverse DDT:
sinistra, calcio
Avversario pronto
Bearhug:
su, destra, pugno
Avversario pronto
Colpo di grazia Tombstone piledriver:
sinistra, giù, pugno
Avversario pronto
Chokeslam trademark:
sinistra, pugno
Avversario pronto
Choke:
sinistra o destra, giù, presa
Durante una presa
Mossa spezzatorace:
sinistra o destra, giù, pugno
Durante una presa
Chokeslam:
sinistra o destra, sinistra o destra, su,
pugno
Durante una presa
Mossa spezzaschiena:
sinistra o destra, su, calcio
Durante una presa
Suplex verticale:
sinistra o destra, presa
Avversario in corsa
Scarpata in faccia: pugno
Avversario in corsa
Tirare un braccio: calcio
In corsa, avversario in piedi
Flying clothesline: calcio
Blocco a terra (per i piedi)
Leg grapevine:
sinistra o destra, giù, calcio
Colpo a terra (con i piedi)
Wrapped leg kneedrop:
sinistra o destra, calcio
Blocco a terra (per la testa)
Blatant choke:
sinistra o destra, giù, pugno
Avversario pronto
Mossa spezzaschiena frontale:
sinistra o destra, su, calcio
Avversario pronto
Throat toss:
sinistra o destra, su, pugno

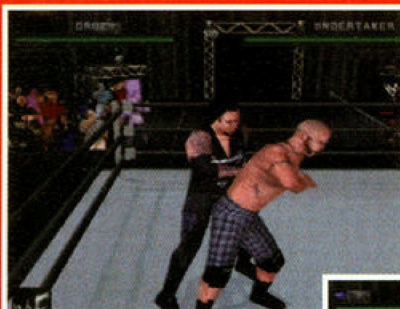
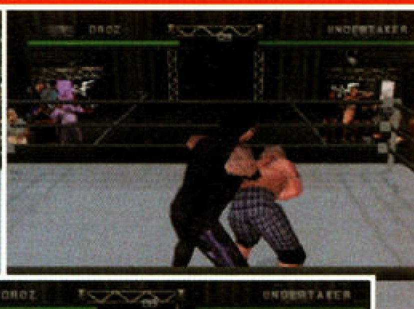
Mankind

Avversario nell'angolo
Tree of woe:
sinistra, sinistra o destra, presa
Colpo a terra (di lato)
Jumping fistdrop:
giù, pugno
Avversario pronto
Hairgrab takeover:
sinistra o destra, giù, calcio
Avversario pronto
Choke: sinistra o destra, sinistra o destra,
presa
Durante una presa
Colpo di grazia Mandible claw:
sinistra o destra, sinistra o destra, giù,
pugno
Durante una presa
Colpo spezzacollo:
sinistra o destra, sinistra o destra, presa
Durante una presa
Piledriver: su o giù, su o giù, su o giù,
calcio
Avversario in corsa
Tirare un braccio: calcio
Avversario in corsa
Tackle con pugni: presa
Colpo a terra (per i piedi)
Ginocchiata da in piedi:
sinistra o destra, giù, calcio
Blocco a terra (per la testa)
Blatant choke:
sinistra o destra, su, pugno
Blocco a terra (per la testa)
Colpo di grazia Mandible claw:
su, su, su, pugno
Blocco a terra (per la testa)
Stump puller:
sinistra o destra, sinistra o destra, pugno
Avversario pronto
Double arm DDT:
sinistra o destra, sinistra o destra, non
sinistra o destra, pugno
Avversario pronto
Colpo di grazia Mandible claw:
sinistra o destra, giù, sinistra o destra,
presa
Avversario pronto
Ginocchiata in faccia:
sinistra o destra, su, pugno
Avversario pronto
Colpo spezzacollo:
sinistra o destra, su, calcio
Avversario pronto
Suplex verticale:
su o giù, su o giù, presa

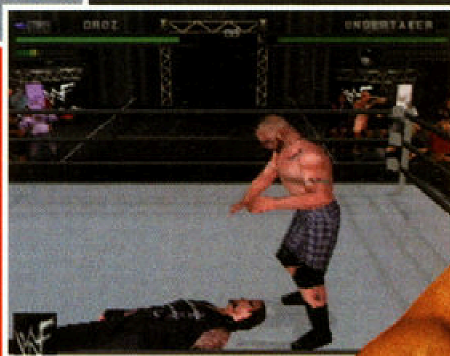


Droze

Avversario nell'angolo
Punch charging shoulder:
giù, calcio
Pugno
Three point charge:
sinistra o destra, giù, presa
Avversario pronto
Fallaway slam:
sinistra o destra, giù, calcio
Avversario pronto
Crucifix drop seduto:
sinistra o destra, su, pugno
Durante una presa
Suplex Double underhook:
sinistra o destra, su, presa
Durante una presa, di fronte all'avversario
Brainbuster:
sinistra o destra, sinistra o destra, pugno
Durante una presa
Sidewalk slam:
sinistra o destra, giù, calcio
Durante una presa
Powerbomb:
sinistra o destra, sinistra o destra, calcio
Presa a terra [con i piedi]
Wishbone legsplitter:
sinistra o destra, giù, calcio

Presa a terra [per la testa]
Reverse chinlock:
sinistra o destra, su, pugno
Avversario pronto
Suplex Double underhook:
su o giù, presa
Avversario pronto
Gorilla press slam:
sinistra o destra, su, pugno



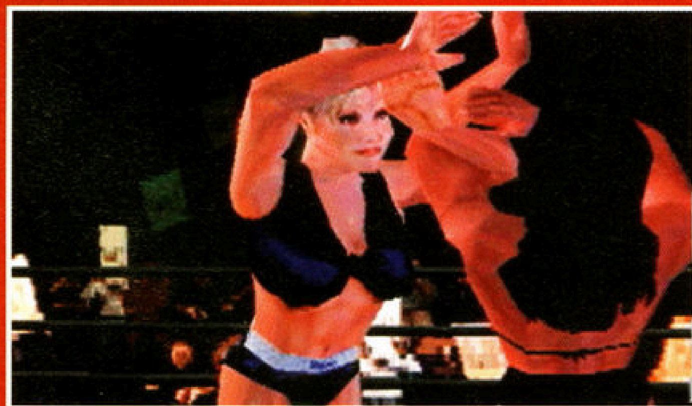


Chyna

Dietro all'avversario
Low blow:
sinistra o destra, giù, presa
Avversario pronto
Hairgrab takeover:
su o giù, su o giù, presa
Avversario pronto
Choke:
sinistra o destra, su, presa
Durante una presa
Suplex verticale:
sinistra o destra, su, presa
Durante una presa
sinistra o destra, sinistra o destra, pugno
Durante una presa
Atomic drop:
sinistra o destra, sinistra o destra, calcio
In piedi sul palco
Axhandle smash:
sinistra o destra, sinistra o destra, presa
Sul paletto, Avversario in piedi
Body press:
su, su, presa

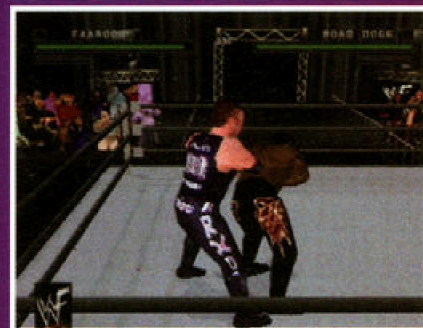


Sul paletto, avversario a terra
Knee drop:
sinistra o destra, su, pugno
Colpo a terra [con i piedi]
Gomitata all'inguine:
sinistra o destra, giù, calcio
Colpo a terra [per la testa]
Calcio alla schiena:
sinistra o destra, su, pugno
Avversario pronto
Shortarm clothesline:
sinistra o destra, su, pugno
Avversario pronto
DDT:
sinistra o destra, giù, calcio
Avversario pronto
Ginocchiata in faccia:
su o giù, pugno



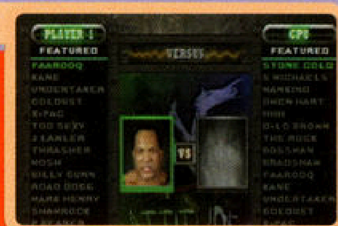
Road Dogg

Mossa a terra [di lato]
Crazylegs kneedrop:
giù, calcio
Mossa a terra [di lato]
Fist drop:
giù, pugno
Dietro all'avversario
Russian leg sweep:
sinistra o destra, calcio
Dietro all'avversario
Fallaway pumphandle slam:
sinistra o destra, giù, sinistra o destra, presa
Avversario pronto
Spinal tap:
sinistra o destra, su, calcio
Durante una presa
Suplex Fisherman:
sinistra o destra, sinistra o destra, presa
Durante una presa
Piledriver:
su o giù, destra, su o giù, presa
Durante una presa
Spezzaschiena:
sinistra o destra, sinistra o destra, calcio
Durante una presa
Suplex verticale:
sinistra o destra, su, pugno
Sul paletto, avversario a terra
Knee drop:
su, su, calcio
Avversario in piedi
Dropkick:
su, su, calcio
Colpo a terra [con i piedi]
Pugno all'inguine:
sinistra o destra, su, calcio
Colpo a terra [con i piedi]
Wrapped leg kneedrop:
sinistra o destra, giù, calcio

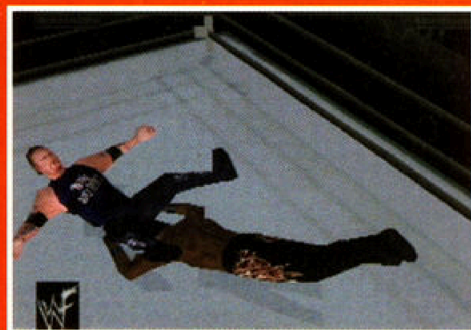



Colpo a terra [alla testa]
Calcio alls schiena:
sinistra o destra, giù, pugno
Presa a terra [per la testa]
Blatant choke:
sinistra o destra, su, pugno
Colpo a terra [alla testa]
Neck whip:
su o giù, non su o giù, pugno
Avversario pronto
Snapmare:
sinistra o destra, giù, calcio
Avversario pronto
Small package:
su o giù, su o giù, presa
Avversario pronto
DDT
sinistra o destra, giù, pugno
Avversario pronto
Suplex verticale
sinistra o destra, su, presa

Farrooq



Avversario nell'angolo
Choke con lo stivale:
giù, calcio
Colpo a terra [di lato]
Axhandle smash:
pugno
Avversario pronto
Fall forward powerbomb:
sinistra o destra, giù, calcio
Avversario pronto
Torture rack:
sinistra o destra, presa
Durante una presa
Powerbomb:
sinistra o destra, su, pugno
Durante una presa
Piledriver:
sinistra o destra, giù, calcio
Durante una presa
Sidewalk slam:
sinistra o destra, giù, presa
Sul palco, avversario in piedi
Axhandle smash:
pugno
Sul paletto, avversario in piedi
Clothesline:
su, su, presa
Sul paletto, avversario in piedi
Shoulder tackle:
su, su, calcio
Sul paletto, avversario a terra
Driving elbow:
calcio
Mossa a terra [con i piedi]
Boston crab:
sinistra o destra, su, calcio
Mossa a terra [per la testa]
Blatant choke:
sinistra o destra, su, pugno
Mossa a terra [per la testa]
Camel clutch:
su o giù, pugno
Avversario pronto
Colpo di grazia Dominator:
sinistra o destra, sinistra o destra, presa

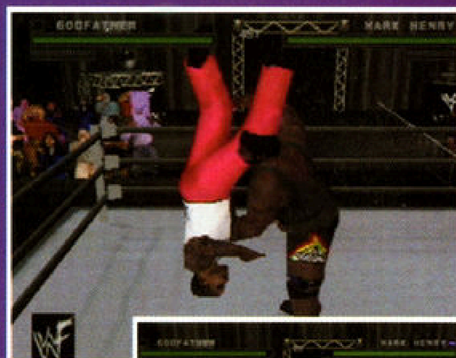


Avversario pronto
Gorilla press slam:
sinistra o destra, su, pugno
Avversario pronto
Press slam:
su o giù, pugno
Avversario pronto
Colpo spezzaspalla:
sinistra o destra, presa

Mark Henry



Nell'angolo
Charging shoulder:
su, su, pugno
Colpo a terra [di lato]
Death from above:
sinistra o destra, sinistra o destra, presa
Colpo a terra [di lato]
Leg drop:
giù, calcio
Dietro all'avversario
High angle belly back suplex:
su o giù, pugno
Avversario pronto
Fallaway slam:
sinistra o destra, su, presa
Avversario pronto
Bearhug:
su o giù, pugno
Durante una presa
Suplex verticale:
sinistra o destra, giù, calcio
Durante una presa
Suplex verticale sospeso:
sinistra o destra, sinistra o destra, giù, presa
Durante una presa
Backbreaker:
sinistra o destra, sinistra o destra, presa
Durante una presa
Chestbreaker:
sinistra o destra, sinistra o destra, pugno
Sul palco, avversario in piedi
Axhandle smash:
sinistra o destra, pugno
Mossa a terra [con i piedi]
Wishbone legsplitter:
su o giù, calcio
Mossa a terra [per la testa]
Squeeze head:
su o giù, pugno
Avversario pronto
Gorilla press slam:
sinistra o destra, sinistra o destra, giù, calcio
Avversario pronto
Press slam:
sinistra o destra, presa



Godfather



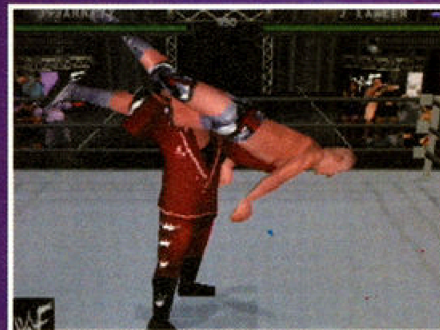
Avversario nell'angolo
Choke con lo stivale:
giù, calcio
Dietro all'avversario
Atomic drop:
su o giù, pugno
Dietro all'avversario
Pumphandle slam:
sinistra o destra, calcio
Avversario pronto
Fall forward slam:
su o giù, pugno
Avversario pronto
Death Valley driver:
sinistra o destra, sinistra o destra, giù, pugno
Durante una presa
Samoan drop:
sinistra o destra, calcio
Durante una presa
Powerbomb:
sinistra o destra, sinistra o destra, pugno
Mossa a terra [con i piedi]
Colpo di ginocchio in piedi:
sinistra o destra, su, calcio
Mossa a terra [per la testa]
Armwrench:
su o giù, su o giù, pugno
Mossa a terra [per la testa]
Facelock:
sinistra o destra, su, pugno
Avversario pronto
Shortarm Clothesline:
sinistra o destra, calcio
Avversario pronto
Colpo spezzaspalla:
su o giù, presa
Avversario pronto
Spine buster:
sinistra o destra, giù, presa



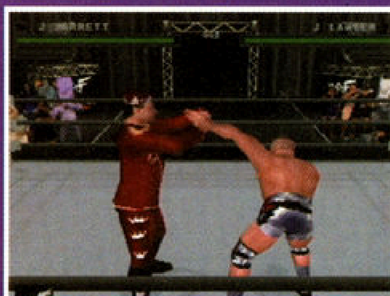


The King

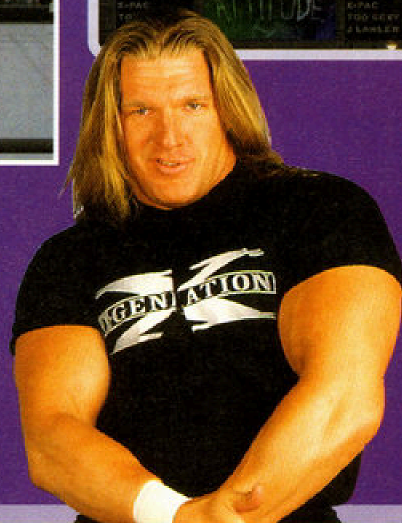
Avversario nell'angolo
Choke with boot:
giù, calcio
Colpo a terra [di lato]
Fist drop:
giù, pugno
Dietro l'avversario
Ab stretch:
sinistra o destra, giù, presa
Avversario pronto
Chin crusher:
su o giù, presa



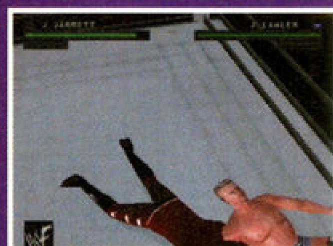
Durante una presa
Piledriver (colpo di grazia):
sinistra o destra, su, pugno
Durante una presa
Big head punch (trademark):
sinistra o destra, giù, presa
Durante una presa
Inverted atomic drop:
sinistra o destra, giù, calcio
Durante una presa
Suplex verticale:
su o giù, presa
Durante una presa
European uppercut:
su o giù, calcio
Sul paletto, avversario a terra
Fist drop:
su, su, pugno
Colpo a terra [con i piedi]
Gomitata all'inguine:
sinistra o destra, giù, calcio
Presa a terra [con i piedi]



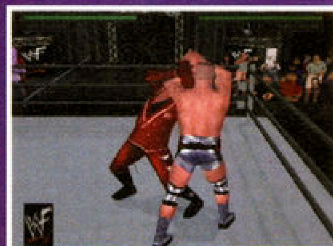
Spinning toehold:
sinistra o destra, su, calcio
Blocco a terra [per la testa]
Front facelock:
su o giù, pugno
Avversario pronto
Kneebreaker:
sinistra o destra, su, pugno
Avversario pronto
Snapmare:
sinistra o destra, su, calcio



Jeff Jarrett



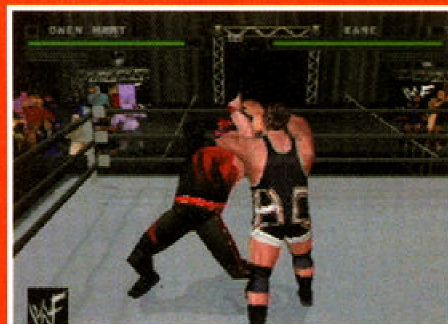
Nell'angolo sul paletto
Suplex Belly belly:
su o giù, presa
Colpo a terra [di lato]
Leg drop:
giù, calcio
Dietro all'avversario
Front Russian legsweep:
sinistra o destra, su, pugno
Dietro all'avversario
Russian legsweep:
sinistra o destra, giù, presa
Avversario pronto
Hairgrab takeover:
sinistra o destra, su, calcio
Durante una presa
Inverted atomic drop:
su o giù, pugno
Durante una presa
Northern lights suplex:
sinistra o destra, presa
Durante una presa



Piledriver:
sinistra o destra, su, sinistra o destra, presa
Sul palco, avversario in piedi
Axhandle smash:
pugno
Mossa a terra [con i piedi]
Spinning toehold:
sinistra o destra, calcio
Mossa a terra [con i piedi]
Stepover toehold:
sinistra o destra, giù, calcio
Mossa a terra [con i piedi]
Figure four leglock:
sinistra o destra, sinistra o destra, giù, calcio
Mossa a terra [per la testa]
Neck whip:
sinistra o destra, giù, pugno
Mossa a terra [per la testa]
Kick to spine:
sinistra o destra, pugno
Avversario pronto
Small package:
su o giù, presa
Avversario pronto
Frontface DDT:
sinistra o destra, su, pugno
Avversario pronto
Fireman's carry:
sinistra o destra, giù, calcio
Avversario pronto
Colpo spezzacollo in rotazione:
sinistra o destra, giù, pugno
Avversario pronto
Suplex verticale:
sinistra o destra, presa

Owen Hart

Nell'angolo sul paletto
Suplex Belly belly:
su o giù, presa
Dietro all'avversario
Rolling prawn hold:
su o giù, presa
Dietro all'avversario
Ab stretch:
su o giù, calcio
Dietro all'avversario
Beast choker:
sinistra o destra, giù, pugno
Avversario pronto
Enziguri (trademark):
sinistra o destra, sinistra o destra, calcio
Durante una presa [di lato]
Backbreaker:
su o giù, pugno
Durante una presa [di lato]
Suplex Fisherman:
sinistra o destra, su, calcio
Durante una presa
Northern lights suplex:
sinistra o destra, giù, calcio
Durante una presa [di lato]
Suplex Belly belly:
sinistra o destra, presa
presa a terra [con i piedi]
Spinning toehold:
sinistra o destra, giù, calcio
presa a terra [con i piedi]
Stepover toehold:
su o giù, calcio
presa a terra [con i piedi]
Sharpshooter (colpo di grazia):
sinistra o destra, su, sinistra o destra, presa
Colpo a terra [con i piedi]
Testata all'inguine:
sinistra o destra, su, calcio
Presa a terra [per la testa]
Stepover facelock:



sinistra o destra, giù, pugno
Colpo a terra [alla testa]
Neck whip:
sinistra o destra, pugno
Avversario pronto
Small package:
su o giù, presa
Avversario pronto
Fireman's carry:
su o giù, su o giù, calcio
Avversario pronto
Headlock takedown:
sinistra o destra, giù, pugno
Avversario pronto
Japanese arm drag:
su o giù, su o giù, pugno
Avversario pronto
Gutwrench suplex butt:
sinistra o destra, giù, sinistra o destra, pugno
Avversario pronto
Suplex Double underhook:
sinistra o destra, su, presa


SOULCALIBUR



Games Master

SERVIZIO SEGRETI



Le armi del paladino della giustizia dei videogiochi tornano più potenti che mai!

MILLE TRUCCHI...

smash bros • snowboard kids battle tanx • mario party

SMASH BROS (N64 US)

Costumi e Personaggi

Premiamo Sinistra-C, Destra-C, Su-C o Giù-C nella schermata di selezione del personaggio.

Giocare come Captain Falcon:
Completiamo il gioco con un personaggio qualsiasi e poi battiamo il Capitan Falcon

Giocare come Purin:
Completiamo il gioco con Captain Falcon, poi battiamo Purin.

Giocare come Luigi:
Completiamo il sottogioco Bonus 1 'Break the Target' con nove personaggi diversi. Si può fare anche nella modalità di pratica Bonus 1.

SNOWBOARD KIDS (N64)

Personaggi Extra

Giocare come Mr Penguin:
Per giocare nei panni di Mr Penguin, battiamolo durante la sessione di allenamento.

Giocare come Damien e nella modalità Expert mode:
Completiamo la modalità Story per attivare Damien e la modalità Expert.

Giocare come Mr Dog:
Completiamo il test Shoot Cross Skill per giocare nei panni canini di questo personaggio.

BATTLETANX (N64)

Password

MSTSRVV: Invincibilità
LVFRVR: Vite infinite
PLVRZM: Tutte le armi
LTSFBLLTS: Munizioni infinite
CRSTLCLR: Invisibilità
FRGZ: Modalità Frog
TDZ: Toad gang
CDPLT: Modalità Run Story
CNCTHRTM: Vista psichedelica
HVRL: Modalità rotante
Infine teniamo premuti tutti i pulsanti C contemporaneamente per suicidarci



MARIO PARTY (N64)

Trucchi generali

Livello Bowser's Magma Mountain
Completiamo i primi cinque o sei livelli e raccogliamo 1000 monete per poter comprare la chiave al negozio per il livello Bowser's Magma Mountain.

Livello Eternal Star
Otteniamo 100 stelle nel livello Magma Mountain e comparirà un evento speciale seguito da questo livello.



RALLY CROSS 2 (PSX)

Trucchi Generali

Iniziamo una nuova stagione, inseriamo i codici che seguono e premiamo ⊗, poi scegliamo una gara in singolo:
Bassa gravità: AIRFILLED
Tutte le piste e le macchine: PREALL
Tutti i livelli di difficoltà: MOOBMOOB
Pista Oasis: SISAO
Pista Jungle: ELGNUS
Pista Little Woods: FOSTER
Pista Frozen Trail: NIVEK
Pista Dusty Road: MIT
Pista Rock Creek: KCIN
Pista Dry Humps: CIRE
Pista Hillside: BSIRHC

ANDRETTI RACING (PSX/SAT)

Macchine Extra

Registriamoci con il nome di GOBEARS! o GOBRUINS!

SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP (SAT)

Trucchi generali

Usando un volante ufficiale della Sega nella porta 2, premiamo X + Y + Z + Start insieme nella schermata di configurazione dei tasti:
Modalità: Grand Prix/Expert Mode/Exhibition Mode/AI car in vs Mode
Circuiti: Boom Town/Urban



Macchine: Sega Racing Proto (premiamo X nella schermata di selezione delle macchine)/Sega Racing Proto AI car (macchina controllata automaticamente) Toyota Celica GT Four (evidenziamo Supra e premiamo Z)/Lancia Delta HF Integrale (evidenziamo Alfa e premiamo Z)
Cambiare il colore della macchina: (Alfa Mercedes e Opel): Premiamo Su o Giù quando la macchina è selezionata.

TWISTED METAL 2 (PSX)

Trucchi generici

Attacchi avanzati
◄, ►, ▲: Freeze blast (palla blu che insegue il nemico)
►, ◄, ▲: Napalm (come un'arma normale)
▲, ▲, ◄: Salto (naturalmente... fa saltare)
▲, ▲, ►: Scudo (dura circa tre secondi)
◄, ►, ▼: Attacco da dietro (spara da dietro il nostro veicolo)
►, ◄, ▼: Mine
►, ▼, ◄, ▲: Invisibilità (dura circa tre secondi)

Codici per i personaggi Extra:
Per ottenere due personaggi extra inseriamo questi codici alla schermata di selezione delle macchine in un torneo in singolo. Fatto questo, possiamo









selezionare le macchine extra in qualsiasi altra modalità. I codici vanno reinseriti ogni volta che si carica il gioco.
▲, L1, ⊛, ►: Aggiunge Sweet Tooth nella schermata di selezione dei personaggi
L1, ▲, ▼, ◄: Aggiunge Minion

Codici per i livelli Extra:
Dovremo inserire i codici nella schermata di selezione delle piste per una sfida a due giocatori. Se inseriamo i codici correttamente sentiremo un rumore e il gioco passerà alla schermata di selezione dei personaggi. Anche in questo caso dovremo reinserire i codici ogni volta che carichiamo il gioco.
▼, ◄, R1, ▼: Livello Rooftops
▲, ▼, ►, R1: Livello Jet Rider
▲, ▼, L1, R:1 Livello Cyburbia



TEKKEN 3 (PSX)

Nuove pose
Oltre alle quattro pose alla fine del combattimento, se ne possono ottenere anche due all'inizio. Per accedervi basta tenere premuto Pugno o Calcio prima che incominci il combattimento.

VIGILANTE 8 (N64)

Cosa farà?



Inseriamo il codice che segue nella schermata delle password: JTBT7CFD1LRMGW

SIM CITY 2000 (PC)

Denaro in più
Se ci troviamo nei debiti scriviamo 'fund' e otterremo $10.000.



GLOVER (N64)

Codici
Per accedere ai trucchi mettiamo il gioco in pausa e inseriamo i seguenti codici:

Aprire le porte:
Su-C, Destra-C, Destra-C, Giù-C, Sinistra-C, Giù-C, Su-C, Destra-C

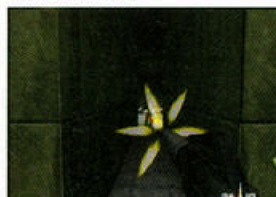
Trovare i Garib:
Sinistra-C, Su-C, Destra-C, Giù-C, Sinistra-C, Su-C, Sinistra-C, Sinistra-C

Vite Infinite:
Su-C, Su-C, Su-C, Su-C, Su-C, Destra-C, Giù-C, Destra-C

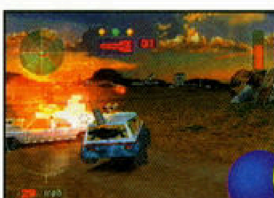
Energia Infinita:
Destra-C, Destra-C, Giù-C, Destra-C, Destra-C, Destra-C, Su-C, Sinistra-C

BOMBERMAN WORLD (PSX)

Codici dei livelli
Livello 1-1: 8010
Livello 1-2: 1180
Livello 1-3: 8086
Livello 1-4: 2919
Livello 1-5: 1021



Livello 2-1: 0127
Livello 2-2: 1220
Livello 2-3: 1018
Livello 2-4: 0804



Livello 2-5: 0714
Livello 3-1: 1027
Livello 3-2: 2413
Livello 3-3: 3009
Livello 3-4: 6502
Livello 3-5: 6809
Livello 4-1: 6027
Livello 4-2: 8808
Livello 4-3: 3674
Livello 4-4: 4891
Livello 4-5: 0605
Livello 5-1: 0730
Livello 5-2: 2151
Livello 5-3: 3562
Livello 5-4: 3812
Livello 5-5: 2203
Livello Bonus Battle: 4989



TEST DRIVE 5 (PSX)

Password
Vinciamo una corsa e inseriamo come nome uno di questi codici:
RONE: Accediamo a tutte le macchine
MTHREE: Accediamo a tutte le piste
NTHREE: Accediamo a tutte le piste al contrario
NOLIFE: Accediamo a tre macchine folli segrete
VRSIX: Accediamo à modalità di gioco extra
SPURT: Accediamo alla modalità Super Arcade
AUXRAY: Accediamo a un video musicale bonus (scegliamo l'opzione 'Fear Factory Video' nel menu principale)

MEN IN BLACK (PC)

Password
Premiamo Escape e inseriamo:
HEALME: Ci cura come un medi-pack
MOVEME: Seleziona il livello
PROTECTME: Invincibilità
LOADME: Munizioni infinite
AGENT X: Cambia giocatore
AGENT J: Cambia giocatore
AGENT K: Cambia giocatore
AGENT L: Cambia giocatore

APOCALYPSE (PSX)

Codici
Mettiamo in pausa il gioco, teniamo premuto R1 e premiamo:
●, ●, ▲, ▼, ⊗, ●: Tutte le armi
●, ●, ⊗: Vite infinite
▼, ▲, ◄, ◄, ⊛, ▲, ►, ▼: Invincibilità
⊛, ▲, ⊗, ▼: Seleziona il livello
▼, ▼, ⊛: Statistiche



F-ZERO X (N64)

Super trucco
Nella schermata di selezione della partita premiamo L, Z, R, Su-C, Giù-C, Sinistra-C, Destra-C e Start. Questo ci darà tutti i veicoli e anche due coppe extra! Cos'altro possiamo chiedere?

GT64 (N64)

Piste specchiate
Andiamo nella schermata delle opzioni e selezioniamo 'back-up', cancelliamo e poi selezioniamo 'Yes'. Se lo faremo tredici volte tutte le piste saranno all'incontrario di come erano prima.

WILD 9 (PSX)

Codici
Nel corso della partita mettiamo in pausa e poi premiamo:
⊗, ●, R1, ►, ⊛, ⊗, ⊛: 10 missili
R1, ⊛, L1, ◄, ⊛, ●, ⊗: 10 granate
▲, ◄, ▼, R2, ►, ●, ⊗: Selezione del livello
R1, ⊛, L1, ◄, ⊛, ●, ⊗: Rigenera l'energia
►, ▲, ◄, ●, ▲, ●, ●: Red beam
Perché i codici siano efficaci è necessario inserirli piuttosto in fretta.



MORTAL KOMBAT 4 (PSX/N64)

Armi segrete
In Mortal Kombat 4, selezioniamo il personaggio che desideriamo e premiamo A, B e Start assieme. Premiamo A, B e Start di nuovo e iniziamo a giocare con armi e vestiti nuovi.

SCRIVETECI SUBITO!

Se volete unirvi al nostro caro Games Bond nella ricerca di trucchi, scrivete a uno degli indirizzi pubblicati qui di seguito per indicarci i trucchi che avete trovato. Vi aspettiamo!

Servizio Segreti
Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano
oppure via e-mail
gamesmaster@kiditaly.com



SPECIALE

Ufficiale PlayStation® Picchiaduro

Anno II Numero 3 LUGLIO 1999 L. 19.900 SPEDIZIONE IN A.P. -45%-ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE DEADIS

BOTTE DA ORBI SULLA PLAYSTATION

PROVATI, ANALIZZATI E GIUDICATI I MIGLIORI GIOCHI DI COMBATTIMENTO DISPONIBILI PER LA CONSOLE SONY

LE ULTIMISSIME NOVITA'

TUTTI I TITOLI DI ARTI MARZIALI CHE CI ASPETTANO NEI PROSSIMI MESI

I MIGLIORI PICCHIADURO DEL



IN TUTTE LE EDICOLE A SOLE L. 19.900



Gail

Rick

Regina

Kirk

Dino Crisis

Resident Evil era solo l'inizio...

"Dino Crisis è l'ultima creazione di Capcom nel settore dei giochi di sopravvivenza e di orrore, cioè del genere di Resident Evil. È un gioco rivolto ai milioni di appassionati che hanno provato e amato Resident Evil e che smaniavano per qualcosa di nuovo. Potremo sperimentare veramente l'istinto selvaggio e la natura infida dei dinosauri quando verremo attaccati da un Velociraptor o verremo inseguiti dal colossale T-Rex. Shinji Mikami e la sua squadra ce l'hanno fatta di nuovo, secondo Bill Gardner, presidente di Capcom US.

Visto che abbiamo provato anche noi il gioco, non ci è difficile capire il suo entusiasmo. Il nostro fatale incontro con l'ultima novità di Capcom è avvenuto in occasione della recente fiera E3 a Los Angeles. Dopo aver visto un video del gioco qualche mese prima, al Tokyo Game Show, abbiamo potuto finalmente mettere le mani su questo nuovo classico dell'orrore e della sopravvivenza. Ecco che cosa abbiamo scoperto... Proiettato su schermi da 32 pollici ultra-sottili e costosissimi, Dino Crisis è un vero spettacolo. Una volta preso in mano il pad, sono stati sufficienti pochi istanti per avere la certezza che questo è veramente il massimo dei massimi in termini di dinosauri... Dino Crisis scaraventa il giocatore nel mezzo di un agghiacciante, sanguinoso e terrificante combattimento contro

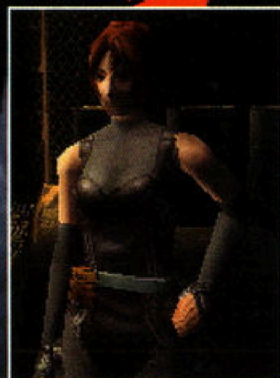




▲ Siamo un pochino schizzinosi? Impressionabili? Meglio saltare le prossime quattro pagine, allora... non ci piacerebbero!

RAGAZZA SVEGLIA

Grazie ai nuovi comandi Regina, la protagonista del gioco, può correre e sparare nello stesso tempo.



▲ Regina è la star del gioco e questo primo piano rende giustizia alla splendida grafica.



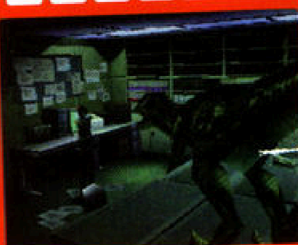
▲ Ora basta una semplice pressione del pulsante per armarla: non è più necessario tenerlo premuto quando si spara.

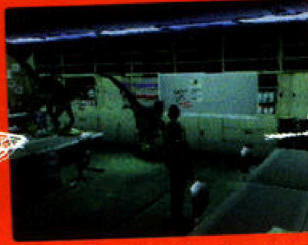


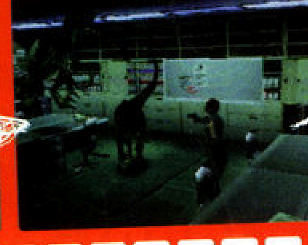
▲ Una volta armata, Regina può correre liberamente seminando pallottole.

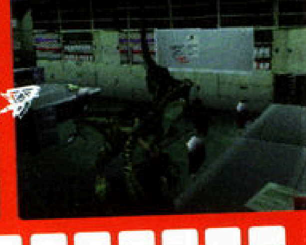
MA QUANTO CAVOLO FILANO?

È incredibile la velocità con cui questi cosi ci attaccano: sono capaci di piombare in una stanza e di farci a pezzi in un istante! Teniamo sempre il dito sul grilletto!





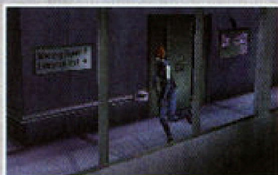




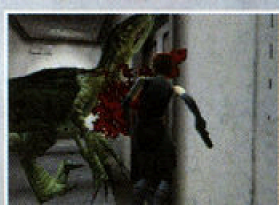
Velociraptor all'attacco con denti come rasoi! Pterodattili che ci fanno a brandelli! T-Rex che ci inseguono implacabili!

centinaia di feroci e furibondi dinosauri. Dietro ogni angolo può annidarsi un Velociraptor pronto ad attaccare. Ogni piastrella del soffitto può nascondere uno Pterodattilo spelacchiato e... ehi, cosa sono quei tonfi? È un'impressione o stanno diventando sempre più forti?

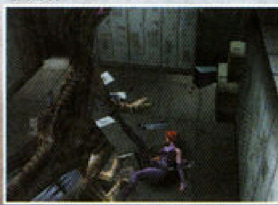
Oh mamma... Lo stand di Capcom all'E3 era un posto nel quale non si poteva mancare. Gli schermi giganti in stile industriale erano dotati di una semplice scheda che forniva informazioni sulle funzioni dei diversi pulsanti, scarabocchiate in inglese accanto alle scritte originali in giapponese. Una trave sporgente offriva un Dual Shock. Non restava che giocare... L'eroina di Dino Crisis è Regina, una tipetta decisamente tosta e armata di fucile: una che prima spara... e poi spara ancora un po'. È lei che dovremo condurre attraverso le rovine giurassiche di Dino Crisis, insieme ai suoi due compagni Rick e Gail. Questa squadra speciale di agenti scelti è stata inviata in missione segreta sulla remotissima isola di Ibis, con il compito di scoprire le cause della catastrofe che ha devastato la località. Ibis è la residenza di un giovane e geniale scienziato, tale professor Kirk, che ha lavorato in passato per conto del governo americano su un progetto di ricerca di sistemi per la produzione di energia non inquinante. Il professore è tuttavia rimasto ucciso nel corso di uno dei suoi esperimenti, lasciando interrotto il suo lavoro... o almeno, così sembra. Circolano infatti voci secondo cui il professore avrebbe soltanto inscenato la propria morte, rifugiandosi poi sull'isola di Ibis per proseguire i suoi esperimenti in segreto. Il governo intende però recuperare i risultati degli esperimenti e i propri soldi e ha quindi inviato Regina e la sua squadra in missione di... 'recupero'. I tre, all'arrivo su Ibis, scoprono tuttavia uno scenario nuovo e sorprendente. Certo, a quanto pare il professore si trova sull'isola, dove infatti è sorta una vasta base militare: ma tutti quei dannati dinosauri da dove sono saltati fuori? Inizia così il mistero. La base del professore costituisce un fantastico scenario per il gioco, 



▲ Questo è il primo gioco d'orrore e di sopravvivenza in Europa a utilizzare il Dual Shock. Potremo sentire i tonfi prodotti dalle zampacce dei dinosauri!



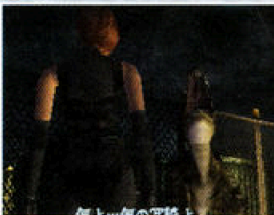
► La telecamera si sposta da un punto all'altro per offrirci la visuale migliore e più terrificante dell'azione. Quel sangue, però, di chi è?



▲ Oh oh. Si direbbe che quel Velociraptor voglia risolvere la questione a quattr'occhi.



► Continuiamo a indietreggiare sparando all'impazzata, per tenerci fuori tiro.





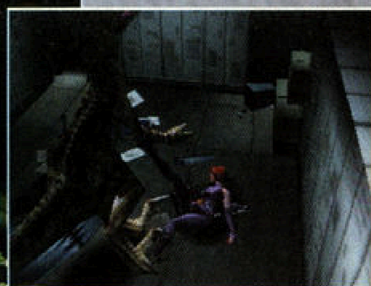
▼ Alle spalle! Davanti a noi! Accidenti, sono dappertutto! In Dino Crisis non c'è via di scampo.





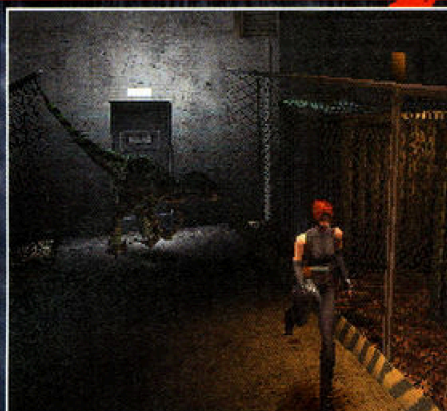
▼ La brillante intelligenza artificiale del gioco spedisce i dinosauri ringhianti alla nostra ricerca. Forse, se rimaniamo perfettamente immobili...





ALL'ATTACCO!

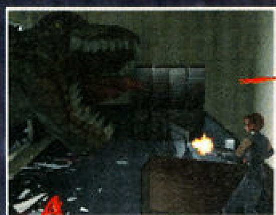
Non si può mai sapere quando un mostro preistorico provvisto di zanne sta per saltare fuori da dietro una parete di legno... Gli scontri, inoltre, non si risolvono nella semplice procedura "quando lo vedi, sparagli". Al contrario, possono andare avanti per secoli, mentre noi e il nostro avversario tentiamo di sopraffarci a vicenda. Zanne contro pistole...

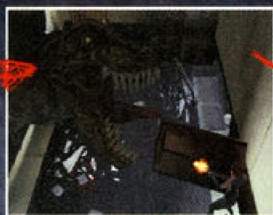


▲ Regina ha un Velociraptor alle spalle. Il comportamento dei dinosauri è lo stesso che avrebbero nella realtà: individuano la preda, poi si lanciano all'attacco.

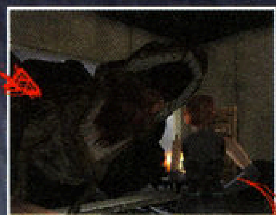


► L'unica speranza di Regina è trovare un rifugio, per esempio al di là di una porta chiusa. Non c'è modo di correre più veloce di questi mostri

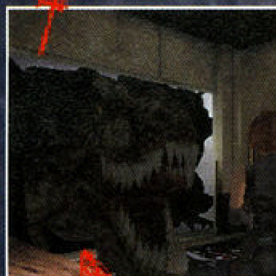


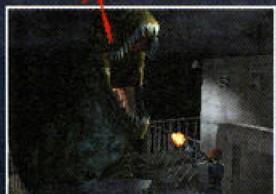


▲ È riuscita a entrare... ma anche il T-Rex! Stai indietro, bestiaccia dall'alito schifoso!

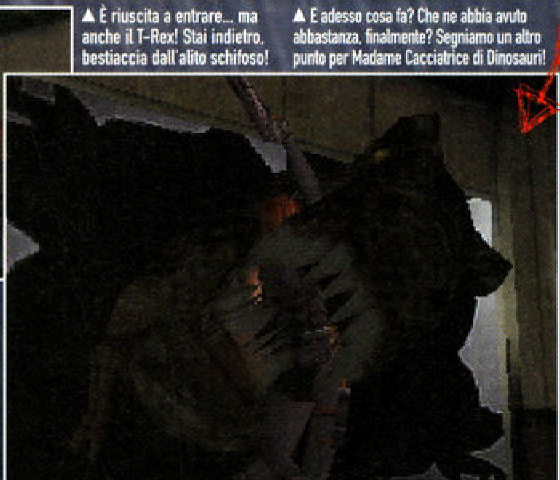


▲ E adesso cosa fa? Che ne abbia avuto abbastanza, finalmente? Segniamo un altro punto per Madame Cacciatrice di Dinosauri!

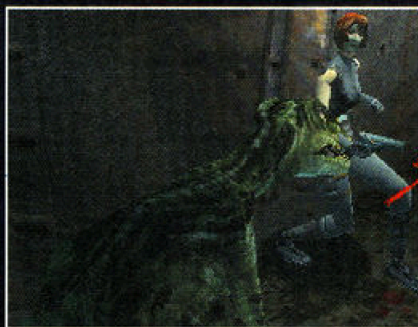




▲ Lo zannuto T-Rex irrompe al di là dello steccato assaltando Regina, armata fino ai denti.



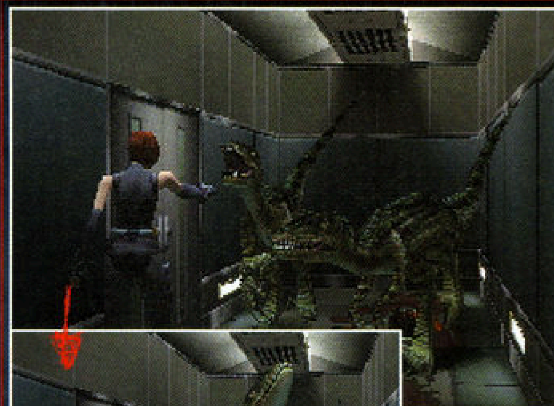
▲ Ehi! Non è questo che doveva succedere! Prepariamoci a numerose fini raccapriccianti e sanguinose.



▲ Uau! Sembra che Regina non si sia accorta del mostro squamoso nascosto lì vicino. Ecco, adesso lo affrontiamo con calma e...

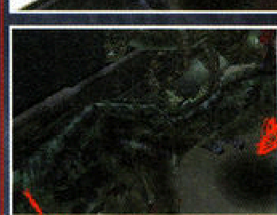


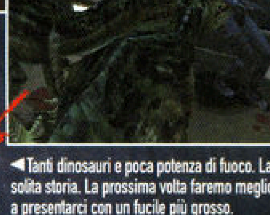
▲ Splat! Questa volta è andata male. Ricordiamo: anche mentre noi siamo immobili, i dinosauri continuano a darci la caccia!





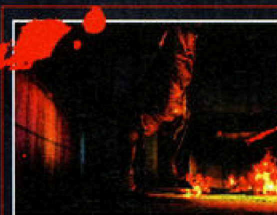
▲ La nostra arma inquadra automaticamente l'avversario più vicino, ma dovremo comunque mirare con una certa precisione se vorremo colpirlo.



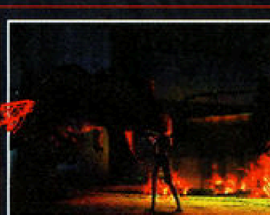


◄ Tanti dinosauri e poca potenza di fuoco. La solita storia. La prossima volta faremo meglio a presentarci con un fucile più grosso.

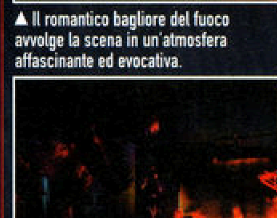


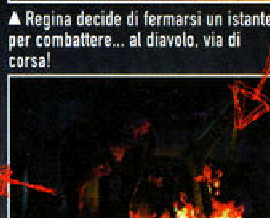


▲ Il romantico bagliore del fuoco avvolge la scena in un'atmosfera affascinante ed evocativa.



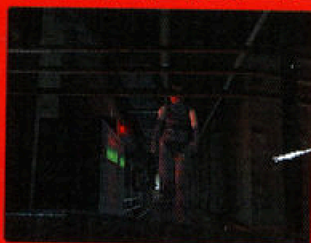
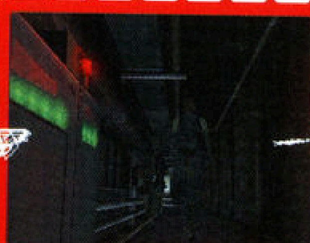
▲ Regina decide di fermarsi un istante per combattere... al diavolo, via di corsa!



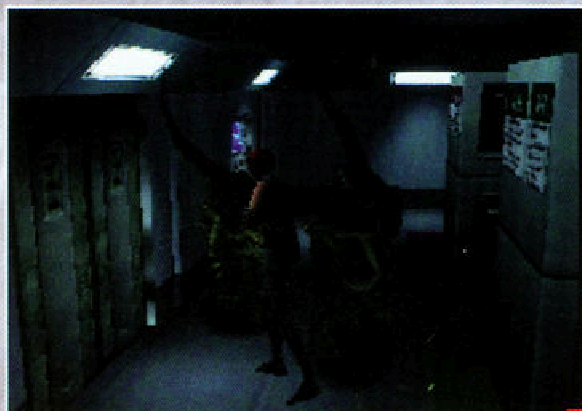


CIAK, SI GIRA!

Grazie al nuovissimo mondo poligonale abitato dai dinosauri, la telecamera ha la possibilità di seguire l'azione dando vita a scene veramente spettacolari.





piena com'è di corridoi, porte chiuse, strani macchinari da esaminare e spazi all'aperto in cui infuriano i Velociraptor. Sotto il controllo del giocatore, Regina dovrà svelare questo mistero fino in fondo, scovando il professor Kirk e mettendosi in salvo fuori dall'isola. Regina, Rick e Gail raggiungono la base e, dopo una lunga conversazione, decidono di dividersi. Prendendo per la prima volta il controllo dei personaggi, il progresso di Dino Crisis rispetto a Resident Evil balza agli occhi. Il mondo di Dino Crisis è interamente composto da poligoni, come quello di Metal Gear Solid e di Tomb Raider, a differenza di quello di Resident Evil in cui personaggi tridimensionali si muovono sulla superficie di sfondi piatti. Di conseguenza, invece di limitarci a cambiare inquadratura quando il personaggio esce dal nostro campo visivo come in Resident Evil, potremo far ruotare la telecamera, effettuare zoomate e aggirare gli angoli, tenendo sempre sott'occhio Regina e gli attacchi da parte dei dinosauri. Per averne un'idea, proviamo a immaginare Silent Hill senza la sua terrificante nebbia. Non ci è voluto molto, quando abbiamo provato il gioco, perché la nuova telecamera iniziasse a incantarci, per esempio

Una trama che ci terrà incollati al monitor!
Una telecamera che segue sempre l'azione!
Nuovi comandi per sparare in movimento!

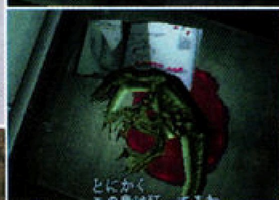
seguendo Regina lungo un corridoio mentre lo sfondo scorreva intorno a lei lasciandola al centro dello schermo. Nel giro di un minuto abbiamo scoperto uno dei nostri compagni che giaceva ferito e bisognoso di aiuto. La telecamera si avvicina quindi per mostrare una scena di dialogo, prima di ritornare a una inquadratura drammatica più simile a quelle di Resident Evil. Di tanto in tanto l'inquadratura viene modificata, il che rende ancora più impressionanti le frequenti carrellate di immagini, scorrevoli e senza interruzioni.
Dino Crisis, come Resident Evil, è decisamente ricco di enigmi sulle porte sbarrate. Una di queste porte reca una scritta in giapponese, che senz'altro spiega, appunto, che la porta è chiusa a chiave. Per fortuna, però, è possibile entrare attraverso la porta accanto: ecco un'altra somiglianza con Resident Evil. Come in precedenza, l'animazione dell'apertura della porta dà al gioco il tempo di caricare il livello successivo, ma questa volta vediamo Regina che apre la porta e l'attraversa! Bizzarro.

Le differenze vere e proprie tra i due giochi, però, emergono in occasione degli attacchi dei dinosauri. L'arma principale di Regina è il suo fedele fucile. Mentre in Resident Evil era necessario tenere premuto un pulsante di puntamento per estrarre l'arma ed era quindi impossibile muoversi nel frattempo, in Dino Crisis è sufficiente una sola pressione del pulsante per fare sì che Regina impugni le armi. Uno stile simile a quello di Tomb Raider, dunque. Una volta armata, Regina può spostarsi e sparare nello stesso tempo: una possibilità fondamentale, visti i suoi nuovi e incredibili avversari. Ricordiamo tutti gli zombie brancolanti di Resident Evil, no? Beh, possiamo scordarceli. Dino Crisis rimpiazza la loro andatura barcollante da film dell'orrore con una spaventosa velocità. I Velociraptor, fra i principali avversari che incontreremo



▲ Si direbbe che un paio di brutti tipi abbiano fiutato Regina.





▲ Nel più puro stile Resident Evil, il gioco ci mette a disposizione armi progressivamente più potenti.

► Maledizione! Ci saltano addosso da tutte le direzioni!

► Che il dinosauro morto faccia parte della trama?

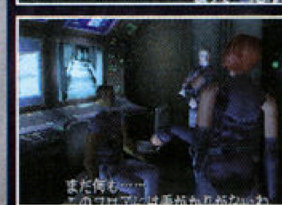
▼ Visto come il Velociraptor ha abbrancato il braccio di Regina? Se resterà ferita, lascerà dietro di sé una traccia di sangue rivelatrice.



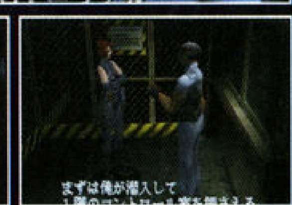
CHE SUCCEDE?

Come in Resident Evil, ci sono numerose occasioni in cui Regina, Rick e Gail si incontrano per decidere le loro prossime mosse.





▲ I nostri impavidi tre discutono sul piano di fuga e su un eventuale cambio della biancheria.



▲ "Forse sarebbe meglio che tu, Regina, maestra della caccia al dinosauro, prendessi questo...".

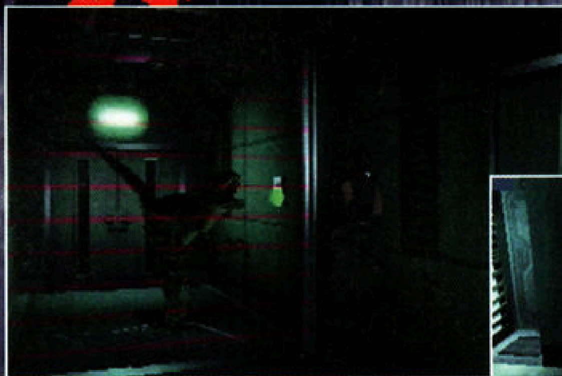
nel gioco, sono in grado di sfrecciare lungo i corridoi e di schizzare da un lato all'altro di una stanza in un unico, rapidissimo scatto. Sarà quindi di vitale importanza avere le armi in pugno entrando in un nuovo settore: dovremo essere pronti a premere il pulsante di sparo in un lampo! Questa rivoluzionaria velocità viene utilizzata dal gioco con grande efficacia: i salti sulla sedia che faremo in un'ora saranno almeno il doppio che in Resident Evil. La sensazione è che possa veramente succedere qualsiasi cosa in qualsiasi momento... e nella maggior parte dei casi, succede davvero! Per aiutarci a cavarcela con l'impressionante ritmo degli attacchi c'è un nuovo comando, anche questo ispirato a Tomb Raider: la rotazione di 180°, che ci permette di far ruotare sul posto Regina consentendoci di fare fuori gli avversari che ci attaccano alle spalle, senza doverla far voltare lentamente come in Resident Evil. Com'è ovvio, sono presenti anche comandi completamente analogici, che ci permetteranno di far muovere Regina di corsa o lentamente e potenti effetti per il Dual Shock. Non dimentichiamo, poi, gli sfondi completamente poligonali. I dinosauri possono gettarsi lungo i corridoi, mentre Regina li affronta seguita dalla telecamera. Gli attacchi possono proseguire attraverso diverse stanze, a meno che, naturalmente, riusciamo a chiudere la porta prima che i lucertoloni la raggiungano. Ricordiamo Jurassic Park, però: a volte, nemmeno questo sarà sufficiente per bloccare alcuni di questi dannati bestioni. L'intelligenza artificiale dei nemici è decisamente più avanzata rispetto a quella di Resident Evil, con i suoi zombie che ci attaccavano in linea retta. Qui i Velociraptor cercheranno in qualsiasi modo di superare gli ostacoli: se li chiuderemo fuori dalla porta, quindi, potrebbero cercare di entrare attraverso la finestra... Inoltre, faremo bene ad abituarci ai dinosauri che, fingendo di abbandonare il combattimento, si insinueranno in realtà in altre stanze preparandosi ad attaccarci alle spalle! Occhi aperti... Non appena si colpisce un dinosauro o si riceve un'unghiata da quest'ultimo, ecco la dimensione sanguinaria di Dino Crisis apparire in tutto il suo splendore. Il sangue schizza ogni volta che un proiettile colpisce il bersaglio e se Regina dovesse venire ferita, se ne andrà lasciando una scia di sangue che i Velociraptor potranno fiutare per individuarla! Se poi la nostra eroina ci lascerà le penne, lo farà in grande stile. Vederla fare a pezzi dagli Pterodattili o masticata tra le fauci di un T-Rex è uno spettacolo decisamente sanguinoso. Il T-Rex è una presenza fissa in tutto il gioco. Ogni volta si ripresenta all'attacco ancora più arrabbiato della volta precedente, pronto a fare da protagonista di occasionali e spettacolari scene di battaglia. Nella sequenza alla quale abbiamo assistito, Regina correva sul tetto della base, mentre il T-Rex la seguiva lateralmente per poi piombare contro il muro, mancandola per un pelo. Certo, gli appassionati di Resident Evil saranno deliziati dall'annuncio dell'uscita di Resident Evil 3 per il prossimo anno, ma Dino Crisis è qualcosa di più di un semplice riempitivo. È orrore e sopravvivenza al massimo livello.

PIÙ DIFFICILE!

Azionando i reticolati laser potremo tenere lontani i dinosauri da alcune aree della base. Dovremo inoltre combinare in maniera adeguata gli oggetti del nostro equipaggiamento.



▲ Combinando tra loro vari elementi otterremo nuovi oggetti. Una specie di versione tecnologica delle pozioni rosse, verdi e blu di Resident Evil.



▲ Nemmeno un lucertolone assetato di sangue come questo è tanto stupido da andarsi ad arrostire sul reticolato. Sembra proprio arrabbiato: finché sta dall'altra parte, però...







▲ Che i contenitori di gas c'entrino qualcosa con gli interruttori sul banco?



▲ Azionare le varie reti laser per avere accesso a nuove aree della base da esplorare è una parte importante del gioco. Inoltre, calcolando bene i tempi potremo anche intrappolare i nostri feroci avversari.

Dinosauri scaltri e velocissimi!
Indispensabili cervello e pallottole!
Livelli di sangue esagerati!



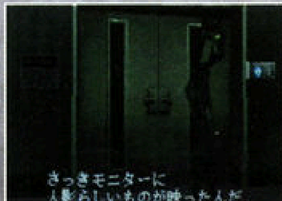


▲ Con un'arma come si deve potremo tenere a bada i mostriciattoli. Ha un effetto sgradevole su di loro.

► Ancora una volta, ecco Regina trasformata in gingillo per lucertole. Spiacente, tesoro... sarà per la prossima volta.

◄ Mirare alla testa: ecco il modo migliore per fiaccare le energie di un Velociraptor. Ci vuole un po', però...





LE NOSTRE PROVE

ATTE ZIONE OPI ONI M TO PLICITE

i giochi di questo mese pr... ...perti di Games Master

SOUL REAVER
WINGS OF VENGEANCE



Ogni mese, i giochi che ottengono un voto superiore al 90% vengono premiati da questo bollino. Complimenti!



pag. 64

SYPHON FILTER
TERRORISTI K.O.



MIDTOWN MADNESS
A TUTTA BIRRA!



APE ESCAPE
ATTENZIONE ALLE SCIMMIE



OMEGA BOOST
IN GIRO PER LO SPAZIO

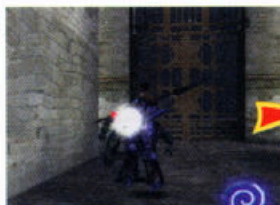
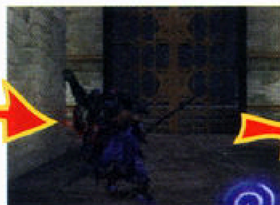
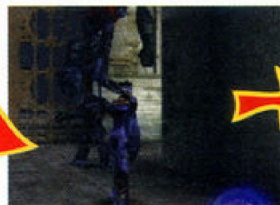


ECCEZIONALE! PROVATI I GRANDI GIOCHI DEL MESE

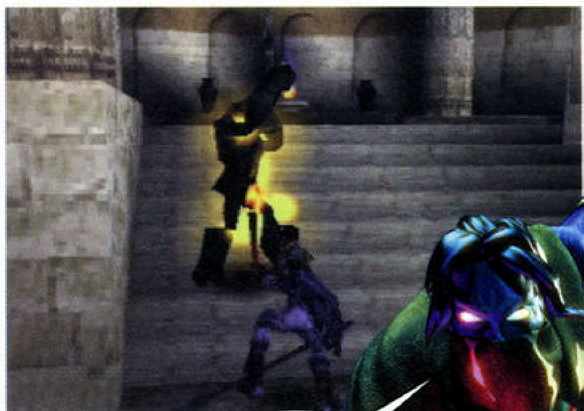
DATI ▶ FORMATO: PLAYSTATION PREZZO: L. 99.000 IN USCITA A: AGOSTO

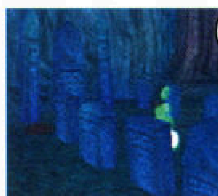


Che effetto fa essere un vampiro? Con Soul Reaver gli emuli di Dracula avranno pane, o meglio sangue, per i loro denti...


LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER





A qualcuno interessa un massaggio?

▲ Un giretto al cimitero. Solo una degli allegri scenari che ci attendono.



Immaginiamo Lara Croft con denti affilati come rasoi e una implacabile sete di anime, da succhiare a qualsiasi creatura vivente... o quantomeno non-morta.

SI MUOVE ALLA GRANDE

Tutte le mosse che Lara è in grado di fare, le sa fare anche lui, meglio. Lara corre e salta, Raziel corre, salta, si accuccia, plana e cambia direzione a mezz'aria. Lara spara ai suoi avversari, Raziel li trapassa con spuntoni metallici o li impala su varie parti dello scenario. Lara guarda i suoi nemici, Raziel succhia loro l'anima. Diciamolo chiaramente: quando si tratta di decidere chi è il più tosto tra i due, la razziatrice di tombe viene superata sotto ogni aspetto dall'angelo vendicatore non-morto.

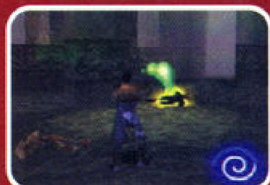
SUPER MODELLI

A tutto ciò va aggiunto un altro piccolo dettaglio: di fronte alle splendide

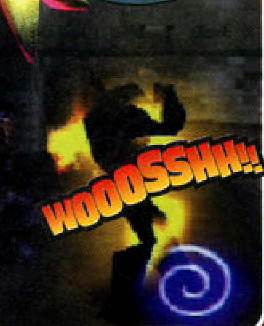
1 AGGHIACCIANTE!

Il crocifisso non ci servirà a nulla quando dovremo affrontare i nostri ex migliori amici vampirizzati in Soul Reaver...

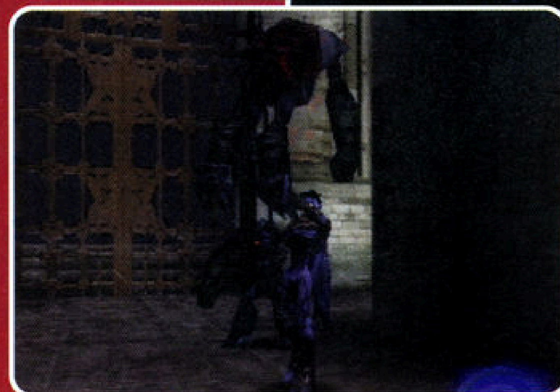




▲ L'anima di un'altra vittima non-morta si insinua nel nostro petto, ridandoci energia.

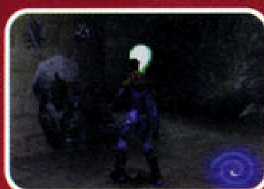


▶ Con gli attacchi a fuoco potremo arrostire i nostri avversari come tacchini.



◀ Proprio come Vlad, Raziel sembra avere un debole per l'impalamento.

▼ Armi come quelle sembrano l'ideale su cui mettere le mani... ammesso di averle, le mani.



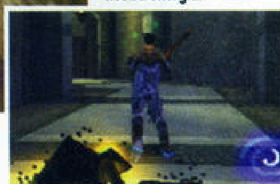


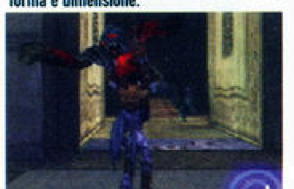
▲ Teniamo d'occhio la spirale blu: rappresenta la nostra energia.



▲ Gli effetti di illuminazione sono impressionanti, specie quando si usa la torcia.

▼ Verremo attaccati da esseri di ogni forma e dimensione.







2 Un mondo spettrale...

Questo è il luogo in cui Raziel può assalire qualsiasi malcapitato gli capiti sottomano per succhiargli l'anima, oltre a manipolare vari oggetti nei modi più bizzarri. Una volta recuperata la nostra energia, potremo ritornare nel mondo reale per proseguire il massacro.



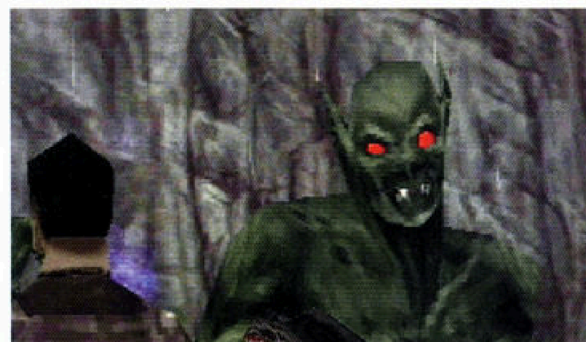


▲ Dal colore della fiamma si direbbe che il mondo delle anime perdute utilizza il riscaldamento a metano... ecologici, questi spettri.



▲ Demoni verdi all'attacco? Brutta situazione. Un lavoro per il succhiatore di anime.

◄ È il momento di riempire il nostro indicatore di energia blu, che sembra una girella.



▲ Troppe notti trascorse con vodka e altri "spiriti" maligni ed ecco il risultato.



◄ I logori rimasugli di ali di Raziel fanno quasi tenerezza: quelle alucce, però, producono anche un sinistro turbinio.

Dove c'è una farmacia? Mi serve urgentemente un collirio!

tecniche di illuminazione, all'ambiente tridimensionale praticamente perfetto e alla grafica eccezionale di Soul Reaver, i giochi Tomb Raider sono attraenti come una macchina da cucire. Se gli sviluppatori di Tomb Raider 4 non faranno attenzione e non si dimostreranno più scaltri che mai, il loro annuale cavallo di battaglia natalizio potrebbe apparire datato ancora prima di essere pubblicato. In effetti, bisogna dire che una volta sperimentati i livelli tridimensionali di Soul Reaver si comincia a guardare con occhi diversi a titoli come Gex e Croc. Piazziamoci in mezzo a uno qualsiasi dei livelli di Soul Reaver, premiamo i due pulsanti laterali e serviamoci del comando analogico per guardarci intorno: avremo un'idea della sbalorditiva grafica tridimensionale che rende Soul Reaver decisamente superiore alla concorrenza.

BRUTALE

Non è soltanto la grafica, però, a fruttare a Soul Reaver l'agognato titolo di 'gioco migliore di Tomb



3 universo materiale!

Nel mondo materiale Raziel deve costantemente ricaricare la propria energia. Se si indebolisce eccessivamente, si ritrova nel mondo Spettrale. Qui potremo utilizzare blocchi e risolvere i tipici enigmi, oltre che affrontare orrende creature.



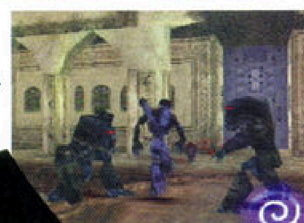


▲ Un'anima al giorno toglie il medico di torno; forse, però, Raziel avrebbe bisogno di una dieta un po' più completa...



► Via di corsa, alla velocità di un jet. Se la compagnia non ci piace, perché non togliere il disturbo?





► Ancora una volta, Kain disturba la quiete locale.

4 Im-mortal combat!

Quando non saremo impegnati a risolvere enigmi, dovremo fare a pezzi le armate delle tenebre.



▲ In più di un caso potremo contare soltanto sui nostri artigli...



▲ ...ma avremo anche molte occasioni per usare armi e magia.

POSTER IN REGALO

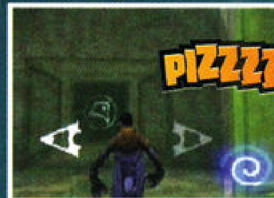


DATI ▶ LIVELLI: TONNELLATE
MORTI: A BIZZEFFE
SETE DI SANGUE: CERTO!
TAKE THESE BROKEN WINGS: AND LEARN TO FLY (BEATLES)
IL CATTIVO: KAIN
IMPALARE: TUTTI

Ehi! Lascia stare Rocky! È il mio migliore amico!

5 Una marcia in più

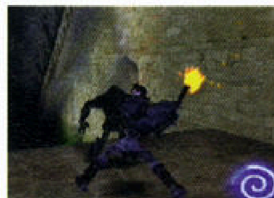
Non soltanto dovremo sgambettare, volare, nuotare e strisciare: potremo anche servirci di queste praticissime porte, che ci permetteranno di spostarci a una velocità favolosa. Sono anche fantastiche da vedere, quando si accendono.

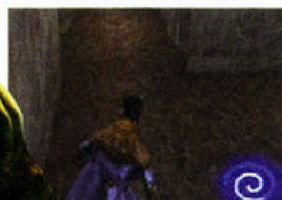


▲ Niente paura: è come quando si sale per la prima volta in ascensore...



▲ Che luci! Meglio farlo a stomaco vuoto, però.









4 Enigmi

Non si tratterà soltanto di attaccare, scannare e succhiare anime: dovremo anche usare il nostro cervello di non-morti per risolvere gli enigmi. Alcuni sono spaventosamente complicati e ci costringeranno a operare sia nel mondo materiale che in quello spettrale per raggiungere i nostri obiettivi.





▲ In questo gioco c'è un sacco da cercare e da riflettere: prepariamoci a una bella faticata.

◀ Impalare qualcuno con uno spuntone appuntito è divertente, ma dovremo anche usare il cervello.

Raider 3'. I livelli, infatti, sono zeppi di elementi spettacolari in grado di mozzarci il fiato. Il più ovvio di tali elementi, che è anche quello che ci è piaciuto di più, appare in occasione dei combattimenti. Ricordiamo il primo titolo Legacy, in cui una volta abbattuto un avversario gli succhiavamo il sangue? Beh, per l'epoca era favoloso, ma è decisamente superato dalle agghiaccianti sequenze in cui si succhia l'anima presentate in questo seguito. Per i tradizionalisti c'è anche un classico attacco con i pugni. Raziel ha un destro da fare invidia a Lennox Lewis: un po' di questi colpi saranno sufficienti ad avere ragione di qualsiasi creatura, o quasi. I vampiri, però, si riprendono rapidamente da questo tipo di attacchi: saremo quindi costretti a servirci di sistemi più sporchi. Cominciamo col colpire l'avversario con un cazzotto in pieno volto, stordendolo. A questo punto avremo a disposizione un intero universo di orrori... Potremo sferrare direttamente un colpo mortale alla Mortal Kombat, ma preferiamo sfruttare invece gli strumenti che sono costati tanto lavoro agli sviluppatori.
Visti gli spuntoni che sporgono dalle pareti? Non sarebbe divertente utilizzarli per impalare qualcuno? Ah, ah, che risate. E l'acqua? I vampiri hanno un'allergia decisamente spettacolare per l'acqua.
E poi, la luce del giorno! Oh, dobbiamo provare assolutamente! In realtà, praticamente qualsiasi cosa troveremo in giro potrà essere utilizzata con effetti devastanti. Si potrebbe proseguire, ma perché rovinarci la sorpresa e il voltastomaco di scoprire da soli il resto?

I LIVELLI

I livelli di Soul Reaver sono vastissimi, più vasti perfino di quelli di alcuni giochi di ruolo. →



◀ Raziel sta contemplando la sua esistenza o se l'è fatta addosso?

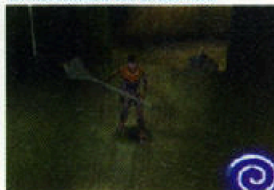
▼ Più avanziamo in questi ambienti spettrali, più orrendi diventano i mostri.





▲ L'indicatore dell'energia di Raziel, che assomiglia al logo del Dreamcast, si sta esaurendo. Dov'è l'anima più vicina?

▼ Da solo di fronte a tutti i mali dell'universo, un mostriciattolo con un bastone...





L'UOMO SENZA VOLTO!

Dietro la misteriosa maschera del nostro anti-eroe, ecco i segni lasciati dalle torture di Kain. Non solo ha spezzato le ali di Raziel: gli ha anche portato via metà faccia. Ecco perché indossa la maschera...

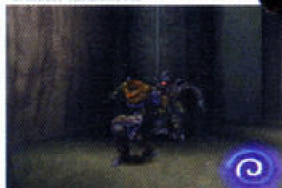




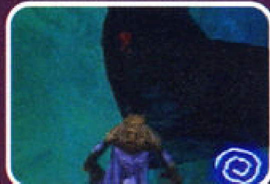
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

DATI ▶ MOMENTI DI TRANQUILLITA': NESSUNO
AGLIO: PREZIOSO
PALETTI: OK
MIGLIOR FILM SUI VAMPIRI: DRACULA
PEGGIORE: SALEM'S LOT
MIGLIOR VAMPIRO: KLAUS KINSKY





▲ Lasciamo stare questo tizio. Proviamo a immaginare un armadio furibondo...



Ciò comporta due vantaggi nel gioco. In Tomb Raider, tutto è rinchiuso all'interno di mura e dietro angoli che dobbiamo impiegare un sacco di tempo ad aggirare, con la conseguente dose di frustrazione. In Croc, i livelli sembrano aperti e vasti, ma si finisce sempre per attraversarli seguendo un percorso lineare. Soul Reaver, invece, ci offre veramente tutta la libertà di movimento che potremmo desiderare. C'è anche un sacco da esplorare. Rimarremo affascinati dalla quantità di cose che potremo scoprire se dedicheremo un po' di tempo a guardarci intorno, invece di imboccare subito il percorso più ovvio. Questo vuol dire, tra l'altro, che il gioco durerà di più. Prendano nota gli appassionati di Metal Gear Solid: non basterà un giorno solo per completare Soul Reaver! Con Soul Reaver e Ape Escape, la PlayStation mette in campo due sfidanti di tutto rispetto al titolo mondiale di campione del 3D, da tanto tempo in mano a Mario 64. Peccato solo che ci sia voluto tutto questo tempo per raggiungere questi livelli.

MORTI INFINITE

Raziel ha la praticissima capacità di vivere in due mondi paralleli, l'universo materiale e quello spettrale. Se quindi si trova a rischiare la sua pellaccia da vampiro nel mondo materiale, non ha che da trasferirsi in quello spettrale per ricaricare le batterie prima di ritornare, pronto per la vendetta. In altre parole... in questo gioco non possiamo morire! Per procedere nel gioco è essenziale svolgere attività in entrambi i piani esistenziali, perciò non ci ritroveremo mai sbattuti di nuovo al punto di partenza! Grandioso!

ALLENAMENTO

Procedendo nel gioco ci imbatteremo in vampiri sempre più duri da ammazzare, che cercheranno regolarmente di attaccarci in gruppo. Qua e là all'interno dei livelli troveremo anche qualche superstite della razza umana: a quel punto dovremo affrontare uno stuzzicante dilemma... Se lo vorremo potremo attaccare queste anime sventurate, ma in questo caso i superstiti avranno paura di noi e, nelle loro leggende, ci dipingeranno come malvagi assassini. Se invece ci comporteremo bene con loro, magari limitandoci a succhiare una piccola dose delle loro anime senza ucciderli, o addirittura salvandoli dall'attacco degli altri vampiri, potremo diventare degli dei agli occhi degli uomini. Il che sarà divertente, almeno per un po'... ma non quanto darsi al massacro indiscriminato, risucchiando le anime e facendo a pezzi i corpi al nostro passaggio. Sanguinario? Sì, certo. Macabro? Eccome: ma è così divertente! Un particolare tocco di classe è costituito dal livello introduttivo di allenamento. Non ci sarà

7 Beccato!

I mostri sono come le biro: se non funzionano, bisogna scuoterli un po'. Se continuano a non funzionare, sbatacchiamoli un altro po' e poi estraiamo l'anima.



▲ Raziel dispone anche di qualche presa al volo in puro stile Tekken.



▲ Kuma sarebbe invidioso di una proiezione del genere. Notare la distanza.



▲ Una rissa non è completa finché non si distruggono le forze vitali dell'avversario.

8 MEGLIO CHE AL CINEMA!

L'incubo dei disegnatori di giochi tridimensionali è la telecamera. Molti giochi hanno tentato di usarla in modo decente, ma la maggior parte ha fallito. In Soul Reaver potremo muovere la telecamera ogni volta che ne avremo voglia e basterà premere R1 per inquadrare il nemico più vicino!



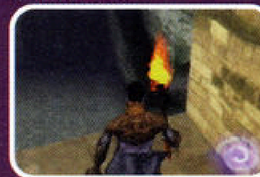
▲ Stanchi della solita visuale 'fondoschiena del personaggio'? Basta ruotare la telecamera per cambiare inquadratura!

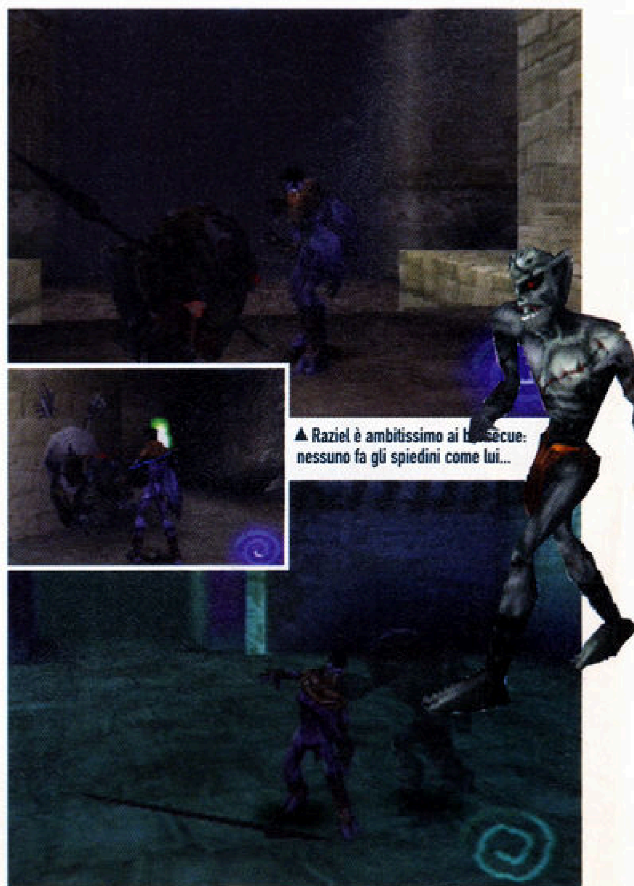
► Facciamo scendere la telecamera, per ammirare le architetture gotiche.



◄ La prospettiva laterale ci permetterà di seguire in ogni macabro dettaglio le nostre mosse in combattimento...

▼ ...mentre spingendo la telecamera oltre il bordo potremo controllare cosa ci aspetta lì sotto.





▲ Raziel è ambitissimo ai b[illegible]ecue: nessuno fa gli spiedini come lui...

9 Calci, pugni e bastonate...

...non sono male, ma ci sono sistemi molto più fantasiosi e divertenti per infliggere dolore alle sventurate anime morte che ci circondano. Qualche esempio...











▲ Questo palo è l'ideale per l'illuminazione interna di questa povera anima.

◄ "Non provare a lanciarmi quelle dannate lance!".

► Nei boschi ci attendono sicuramente delle grosse sorprese. Niente orsetti amichevoli ma mostri in quantità.

> "i livelli sono zeppi di elementi spettacolari e di tocchi di classe mozzafiato"

alcun bisogno di spulciare il manuale per scoprire a cosa servono i vari pulsanti. Al contrario, ci verrà messa a disposizione una serie di stanze all'interno delle quali impareremo a compiere tutte le operazioni necessarie per il gioco. La trama, decisamente complessa e avvincente, si sviluppa attraverso una serie di sequenze filmate e di parti narrative che vengono introdotte quando raggiungiamo determinati punti del gioco. Queste sequenze, oltre a informarci sul chi, come e perché della trama, ci offriranno anche qualche spunto per capire cosa dovremo fare e dove saremo diretti. Il tutto contribuisce a rendere Soul Reaver molto più coinvolgente dei soliti giochi 'vai nel posto x e ammazza il nemico y'. Ricorda più un film di successo o un romanzo fantastico di prima categoria, o una combinazione tra i due.

IL GIOCO IN SÉ

OK, ora abbiamo fatto la mano sui comandi grazie all'utile introduzione di allenamento e stiamo cominciando a prendere confidenza con la trama del vampiro in cerca di vendetta: ma cosa ci aspetta esattamente nel gioco? Chi ha seguito la classica dieta a base di salti precisi, qualche sparatoria e un paio di giganteschi rigonfiamenti poligonali che sporgono dal petto del personaggio farà meglio a prepararsi a una gradita sorpresa affrontando Soul Reaver. Le piattaforme sulle quali saltare ci sono, certo, ma vengono utilizzate in modo molto più intelligente: saremo incoraggiati a esplorare varie possibilità, invece di imboccare un percorso prestabilito.
Gli enigmi, poi, sono di gran lunga più complessi e interessanti rispetto al solito standard 'trova la chiave per aprire la porta'; il fatto di dover agire all'interno di due universi paralleli, inoltre, aggiunge davvero una nuova dimensione al gioco. Legacy of Kain: Soul Reaver offre un'esperienza di gioco raccapricciante quanto divertente, resa ancora più entusiasmante dalle sanguinose sequenze di impalamento e di morte. Non lasciamoci ingannare, però: è anche un vero gioco di esplorazione e risoluzione di enigmi completamente tridimensionale. Soul Reaver si piazza decisamente in testa al genere dei giochi tridimensionali di avventura, grazie alla sua imbattibile giocabilità, alla sua fantastica grafica e alla sua trama avvincente. Attenzione, quindi: se ci lasceremo catturare da questo gioco rischieremo di lasciarci l'anima, proprio come le vittime di Raziel. Soul Reaver succhierà veramente la nostra vita!

10 Che scenografia!

Tutte le costruzioni presenti nel gioco sono straordinariamente impressionanti. Non sorprende, visto che il creatore del gioco in passato faceva l'architetto. Il risultato? Tutti gli edifici che vedremo sono meravigliosamente sontuosi e accrescono al massimo l'atmosfera gotica del gioco!



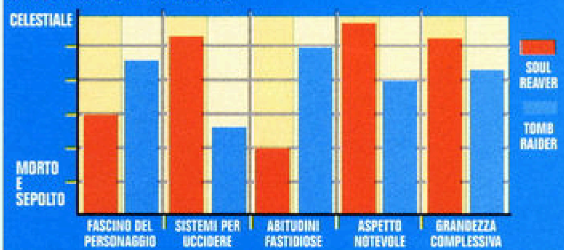


▲ L'azione supera decisamente i limiti classici. Da far girare teste, gambe e braccia...

◄ Un edificio spettacolare. La scelta del colore è coraggiosa, ma rischia di dare i capogiri dopo un po'.

LA VAMP CONTRO IL VAMPIRO...

Curve a parte, Lara Croft ha o no quanto serve per resistere alla sfida del non-morto?



il giudizio

aspetto

Ambienti e animazioni belli da morire, insieme a mostri veramente repellenti. Grandioso.

giocabilità

Liscio come una lapide tombale senza iscrizioni. La gamma di movimenti di Raziel è incredibile!

longevità

Raziel non può morire! Di conseguenza, per completare questo gioco impiegheremo un'eternità.

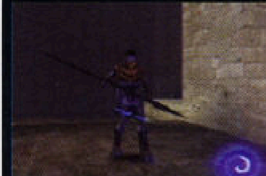
il meglio

Piantare un altro spuntone metallico nel petto delle nostre vittime, per risucchiarne l'anima. Slurp!



il peggio

A tratti un po' troppo lineare e ripetitivo. Trova il cattivo... ammazza il cattivo... trova un altro cattivo...



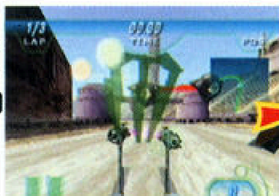
Dal profondo delle tenebre è emerso un gioco incredibile. Trama, azione ed enigmi non potranno che farcelo entrare nel sangue.

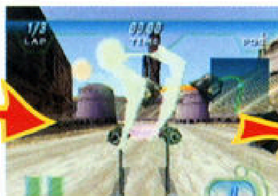
95%

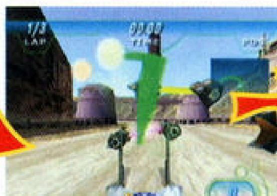
Se ci piace questo facciamo un salto al reparto offerte speciali del nostro rivenditore di videogiochi e prendiamoci l'intera serie Tomb Raider.



Mentre il clamore per il nuovo episodio di Guerre Stellari sta per raggiungere il culmine, Games Master è pronto a svelare tutto ciò che potremmo desiderare sapere sullo spettacolare gioco di corse a esso ispirato...









STAR WARS RACER

1 Troppo stretti!

Non c'è molto spazio in un podracer, perciò solo le creature più piccole possono trovarvi posto. Scegliamo dunque tra i minuscoli Teemto Pagalies, Ody Mandrell, Dud Bolt e Anakin Skywalker.





Se Irvine fosse nato su Tatooine, è probabile che avrebbe fatto furore come pilota di podracer. D'altra parte, si tratta del più veloce e pericoloso sport di tutta la galassia.

In Star Wars Racer, ispirato a una sequenza del nuovo film, dovremo viaggiare da un pianeta all'altro e gareggiare per l'onore, la gloria e, soprattutto, il denaro.

I PODRACER

Il podracer è costituito da una coppia di motori per astronave in disuso tenuti insieme da un dispositivo magnetico, dietro ai quali è collocato un piccolo abitacolo in cui prende posto il nostro personaggio. Il fatto è che questi arnesi sono in grado di sfrecciare a una velocità pari a oltre 900 km orari... sarà meglio mettersi il casco, quindi. La gara in sé ricorda quelle di WipEout, senza i bonus però: si tratta di una pura gara di velocità, solo per caso ambientata tanto tempo fa in una galassia lontana lontana.

Il realismo del gioco arriva a permetterci di allontanarci dalla pista. Non che sia una buona idea, comunque...

LE MODALITA'

Le modalità di gioco sono quelle consuete: tournament, free play, time attack e una modalità a due giocatori a schermo condiviso. Purtroppo non è prevista la partecipazione di quattro giocatori. Nel torneo principale dovremo piazzarci tra i primi quattro per qualificarci per la gara successiva. Al centro delle gare di podracer ci sono i premi in denaro: per il primo in classifica sono in palio 1200 trugut, mentre il quarto dovrà accontentarsi di 100 miseri trugut, anche se è possibile modificare il criterio di distribuzione di questi premi. Il denaro è essenziale per

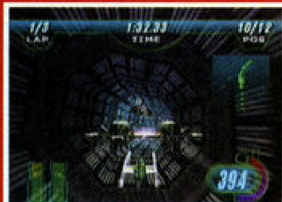
X... N... R... Alla faccia dell'esame della vista!

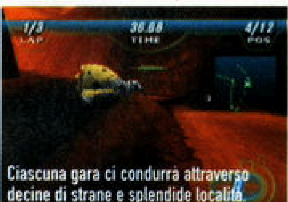
2 Una curva via l'altra!

Anche i percorsi dall'aspetto più facile sono zeppi di curve tremendamente strette e di ostacoli insidiosi. I lunghi rettilinei sui quali superare facilmente gli avversari sono una vera rarità.


▲ Dovremo sfruttare al massimo tutti i rettilinei che incontreremo...


▲ Riguadagnare terreno quando si è in coda richiede un vero miracolo di abilità.


▲ Alcuni degli effetti tridimensionali sono davvero mozzafiato. Attenzione agli asteroidi, però.


Ciascuna gara ci condurrà attraverso decine di strane e splendide località.





Prima di iniziare la gara potremo ispezionare il nostro podracer.

acquistare nuovi componenti meccanici e per effettuare le riparazioni necessarie tra una gara e l'altra. Non saremo comunque costretti a servirci dello stesso podracer per tutto il gioco. All'inizio potremo scegliere fra sei modelli e a ogni vittoria avremo accesso a un nuovo veicolo; dopo ogni gara potremo così cambiare modello.

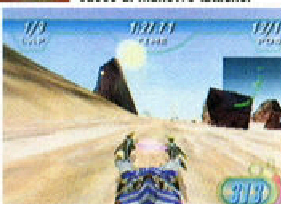
I CIRCUITI

I circuiti principali sono sette, ognuno dei quali presenta tre possibili varianti: amatoriale, semi-professionale e galattica. Arrivando almeno terzi nella corsa finale di ciascun torneo avremo accesso a una pista speciale. L'ultimo di questi circuiti speciali sarà la massima sfida in termini di podracer, rappresentata dalla corsa di Boonta Eve organizzata nientemeno che da Jabba the Hut, quella che compare nel film. I circuiti sono distribuiti attraverso vari pianeti, fra cui Tatooine, Mon Gazza, Ando Prime, Aquilaris, Malastare e Oovo 4, per la maggior parte assenti nel film. I paesaggi variano enormemente: un momento stiamo ammirando lo splendore metallico di vaste arene, un minuto più tardi ci ritroveremo nel mezzo di distese artiche o di catene montuose disseminate di caverne. Ciascun livello presenta una quantità incredibile di dettagli entusiasmanti: enormi eliche, altre astronavi in volo sopra di noi, pozze di metano infuocate... Un elemento di Star Wars Racer che colpisce immediatamente è la sua velocità. La grafica è molto fluida, malgrado qualche oggetto che compare dal nulla e una certa nebbia, più evidente nella modalità a due giocatori.








▲ I circuiti sono in generale molto lunghi e permettono un sacco di manovre tattiche.

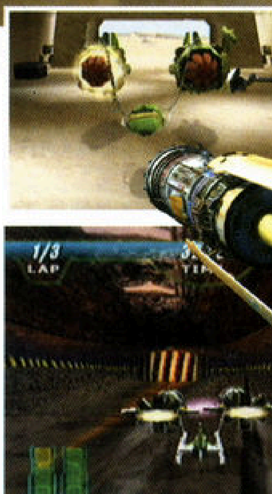
3 OCCHIO ALLA CINTURA!

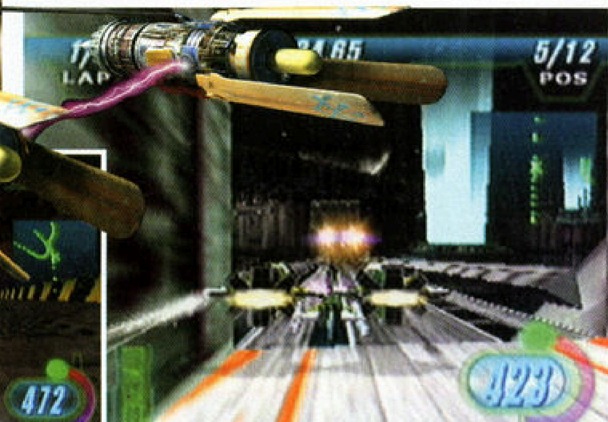
Uno dei percorsi più spettacolari è il tunnel a gravità zero del pianeta Oova 4... in cui troveremo anche una cintura di asteroidi. Dovremo fare veramente attenzione...




▲ Non perdiamo tempo nel tentativo di non essere risucchiati nel tunnel centrale. Tanto non ci riusciremmo.


▲ Nel caso che non sapessimo decidere da che parte andare, ecco una provvidenziale freccia verde.





4 Testa a testa!

La modalità a due giocatori ci permetterà di gareggiare su una qualsiasi delle piste già affrontate nella modalità torneo. Le sfide più folli testa a testa sono il meglio di Star Wars Racer.




▲ Vai così... grande! Proprio come Mario Kart nello spazio, vero? Cioè, insomma, più o meno...


▲ Imparare a conoscere la pista è importante per arrivare primi.

◄ Ecco uno dei percorsi più facili e brevi del circuito per i podracer.



POSTER IN REGALO


DATI ▶ TRACCATI: 25 MONDI: 8 PODRACER: 21 GIRI PER GARA: 3 VEICOLI PER GARA: 12 MOTORI PER VEICOLO: 2



▲ Schizzare attraverso un lago di metano è favoloso... almeno finché non prende fuoco.



▲ Proviamo la prospettiva in prima persona, per provare il vero brivido della corsa...



5 Gara tra delinquenti!

Le gare sono estremamente combattute, fin dai primissimi livelli. Gli altri piloti sono veramente aggressivi... d'altra parte, se fossimo così dannatamente brutti forse lo saremmo anche noi.











▲ Un minimo errore di calcolo e verremo superati da un'intera schiera di avversari.

◀ Andare a sbattere, decisamente, non è una buona idea.

▶ Nel film Star Wars: Episode One Anakin Skywalker riesce a sfuggire alla schiavitù vincendo la gara di podracer di Boonta Eve.



L'aspetto del gioco tende a volte a diventare un po' troppo confuso, soprattutto a causa della straordinaria velocità a cui il nostro veicolo si muove. Rischieremo perfino di imboccare una curva sbagliata e di ripercorrere a ritroso il percorso, convinti di stare procedendo lungo la pista. La maggior parte dei circuiti presenta scorciatoie e percorsi segreti; il tempo che impiegheremo per decidere da che parte andare e la capacità di farlo senza schiantarci, comunque, avranno la stessa importanza del percorso che effettivamente imboccheremo. I circuiti sono per lo più decisamente lunghi, il che rende Star Wars Racer piacevolmente diverso.

MANOVRABILITA'

Sulle prime i podracer appaiono veramente strani e scomodi da guidare: certo è che sono completamente diversi da qualsiasi altro veicolo raffigurato in altri giochi di corse. I comandi sono abbastanza immediati, anche se l'uso dei pulsanti sinistro e destro per sterzare è decisamente scomodo, se si vuole avere la possibilità di azionare i freni. Non ci abbiamo messo molto, comunque, per capire che sterzare bruscamente non aiuta a superare le curve e può servire soltanto per sfrecciare lungo i canali più stretti.

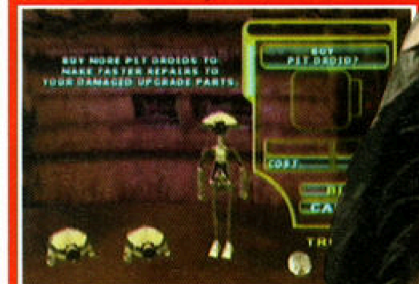
SONORO

Gli effetti sonori sono ottimi, compreso l'orrendo schianto



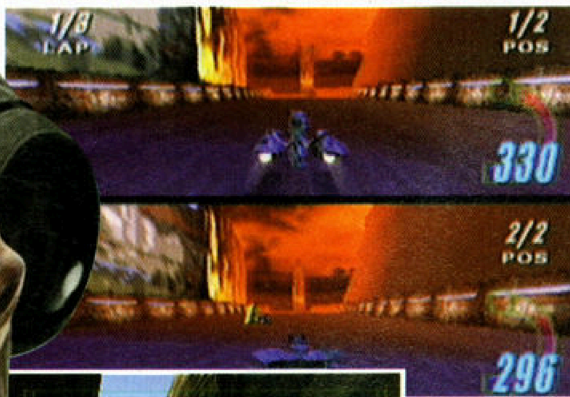
6 AI BOX!

I droidi servono da squadra dei box e lavorano sul nostro veicolo dopo ogni gara. Più saranno i nostri droidi, più riparazioni potranno effettuare. Facile, no?



▲ A 1000 trugut l'uno i droidi non sono certo regalati, ma valgono la spesa.





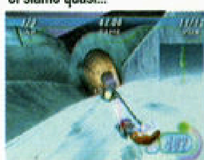
▲ I pianeti di Star Wars Racer sono famosi per i loro pittoreschi tramonti.



◀ Se solo riusciremo a superare quella roccia potremo contare su un'ottima scorciatoia.

▼ Tiè! Chiunque si presenti con una carrozzeria del genere merita il peggio.

▼ Un po' a sinistra, un po' a destra, ancora un po' a destra. Ci siamo quasi...





RITAGLIALO E APPENDILO!

Games Master

LADRO DI UN WATTO...

Quando decideremo di potenziare il nostro pod dovremo concludere un affare con Watto, un ripugnante esempio di feccia dello spazio che vende componenti meccanici.





STAR WARS RACER

DATI ▶ VELOCITA' MASSIMA: PIU' DI 900 KM/H
ETA' DI ANAKIN: 9 ANNI
BASATO SU: EPISODE 1
ALIENO PIU NOTO: JABBA
ALTEZA DEL VEICOLO: 1,2 M
ALIENO PIU' BRUTTO: GASGANO

7 VELOCISSIMI!

Il turbo ci permetterà di raggiungere velocità ancora più impressionanti. Teniamo premuto il pad in avanti in fase di accelerazione e attendiamo che l'indicatore turbo raggiunga il livello massimo.



▲ La luce gialla vicino al tachimetro indica che il turbo è attivato.

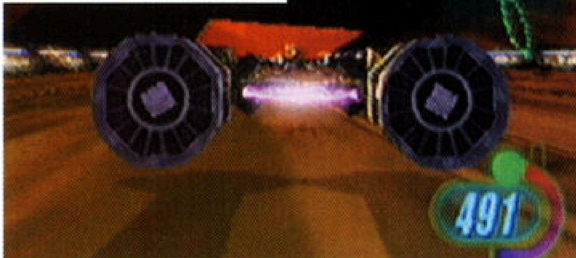


▲ Dovremo stare attenti a non far surriscaldare i motori, però...



e l'urlo del pilota che sentiremo se andremo a finire contro un muro: l'ideale per convincere chiunque che non è una buona idea andare addosso allo scenario. Quando verremo superati da altri veicoli, poi, sentiremo i loro piloti sbraitare al nostro indirizzo quelle che possiamo presumere siano irripetibili parolacce: difficile dirlo con certezza, visto che i tipi si esprimono in qualche oscuro dialetto locale di Tatooine. Questo è un gioco con cui è facile iniziare, ma le sottigliezze dei vari circuiti e la possibilità di personalizzare minuziosamente il nostro podracer rendono poco probabile il suo completamento in tempi brevi. Per contro, la sua longevità appare tutto sommato un po' limitata, sebbene la modalità a più giocatori sia veramente divertente. Se lo si prende come un gioco di corse a base di adrenalina pura, però, è difficile rimanere delusi. La Forza è decisamente potente in Star Wars Racer...





◀ Superare rapidamente le curve con un podracer è una vera arte. Una volta che l'avremo appresa, saremo inarrestabili. O quasi.

8 Trucchiamo il pod...

Potenziando il nostro veicolo potremo contare su migliori prestazioni in termini di trazione, sterzo, accelerazione, raffreddamento e riparazione. Potremo spendere un capitale per componenti nuovi di zecca, oppure fare un salto alla discarica di Watto.



▲ Migliore sarà la nostra posizione al termine della gara, più denaro avremo a disposizione per acquistare componenti nuovi.

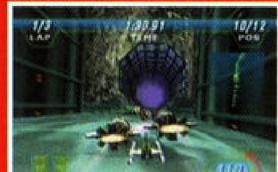


▲ Rivendendo le nostre parti usate avremo uno sconto su quelle nuove.



9 Riparazioni volanti!

Un elemento unico di Star Wars Racer è la possibilità di riparare il nostro veicolo durante la gara, tenendo premuto il pulsante R. Le due icone nell'angolo dello schermo indicano le condizioni dei motori.



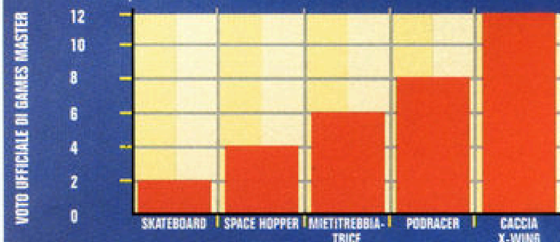
▲ È comodo poter effettuare riparazioni durante la gara, ma il problema è...



▲ ...che nel farlo rallenteremo, perciò dovremo calcolare bene i tempi.

METTIAMO ALLA PROVA I MOTORI!

Il podracer è divertente, certo; quanto, però, rispetto ad altri mezzi di trasporto?



> ora ammireremo lo splendore metallico di vaste arene, un attimo dopo ci ritroveremo attraverso desolate lande artiche...

il giudizio

aspetto

L'attenzione al dettaglio è straordinaria. Tutto è rapidissimo e fluido, malgrado un po' di nebbia e qualche oggetto che compare dal nulla.

giocabilità

I podracer sono straordinariamente veloci, maneggevoli e facili da guidare. I percorsi sono tanto complicati quanto divertenti.

longevità

Il classico gioco del quale ci innamoreremo subito, ma finiremo per stufarci.

il meglio

Sfruttare i motori per incendiare le pozze di metano del pianeta Malastare. Arrosto immediato!



il peggio

Sbagliare a giudicare una curva e ritrovarsi a percorrere la pista al contrario o, peggio ancora, distruggere il podracer.



Un gioco di corse fantascientifico tutto adrenalina, che non si limita a fregiarsi della licenza ufficiale di Guerre Stellari. Una modalità a quattro giocatori non avrebbe guastato, però.

86%

Se ci piace questo potremmo divertirci con altri giochi di corse futuribili come WipEout 64, Extreme G2 o F-Zero X. A noi la scelta!

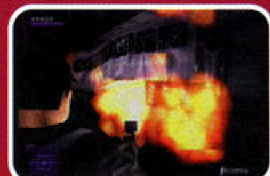


Gabriel Logan, l'eroe di Syphon Filter, si crede Solid Snake. Ha davvero le doti necessarie per reggere il confronto con il maestro dello spionaggio?



SYPHON FILTER





▲ Diamo una riscaldata ai livelli "ghiacciati" lanciando un paio di granate qua e là.

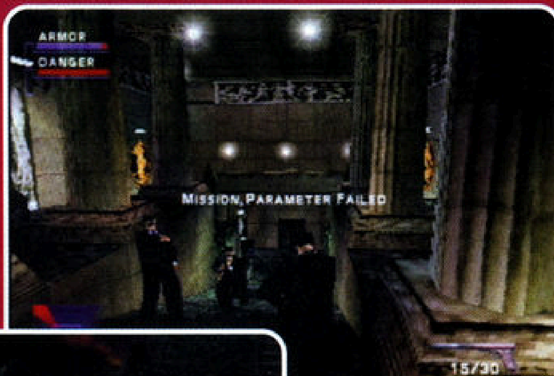
Un eroe dalla voce vellutata che deve sgominare una trama terroristica e sgattaiolare tra i cattivi, evitando di farsi scoprire? Eh sì, Syphon Filter deve molto al mitico Metal Gear Solid di Konami. Bastano però un paio d'ore davanti al gioco per fugare la paura che l'ultimo prodotto di Sony possa essere un clone mal riuscito delle avventure di Solid Snake.

AZIONE

Ci si rende conto di quanto sia bello Syphon Filter soprattutto a partire dal secondo livello, ambientato nella metropolitana di Washington. Ci troviamo all'inseguimento di una terrorista all'interno di una intricatissima rete di binari sotterranei, evitando i treni che ci sfrecciano accanto. Non è l'unica volta in cui ci troviamo in una situazione al limite dell'arresto cardiaco, ed è proprio questa caratteristica che fa di Syphon Filter un vero successo, dall'inizio alla fine. Mentre in giochi come Metal Gear Solid e Tomb Raider a volte dobbiamo semplicemente correre di qua e di là, in questo titolo di Sony ci dobbiamo sempre portare a termine missioni coinvolgenti all'interno di ambientazioni affascinanti. Ogni livello di Syphon Filter ha vari obiettivi specifici da completare che terminano con il classico nemico di fine livello. I compiti da portare a termine, come per esempio trovare e disattivare una bomba a tempo o pedinare un terrorista in un museo senza essere scoperti, sono interessanti e piuttosto complessi. Non basta però scoprire una bomba, dobbiamo anche proteggere il nostro compagno d'avventura dagli attacchi dei terroristi mentre cerca di disattivarla. Mentre siamo nel bel

1 CINEMA, CINEMA, CINEMA!

I programmatori di Syphon Filter hanno senz'altro passato molto tempo al cinema. Come risultato, il gioco è pieno di scene e ambientazioni ispirate a film famosi, tra le quali l'attentato alla metropolitana di Die Hard 3, la diffusione di un virus letale che è alla base dell'omonimo film e una missione in abito scuro stile James Bond.

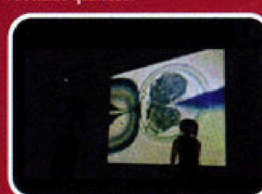


▲ Gabriel Logan non è riuscito sventare l'attentato alla metropolitana, proprio come Bruce Willis. Accidenti!

► Logan è stato avvistato dai nemici, fallendo nel test "missione in abito da sera" alla James Bond.

◄ C'è anche un accenno al Gobbo di Notre Dame in Syphon Filter. Almeno, ci pare.

▼ Un virus letale. Un'epidemia inarrestabile. La popolazione sterminata. Facciamo qualcosa!



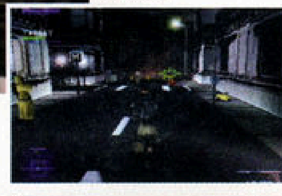


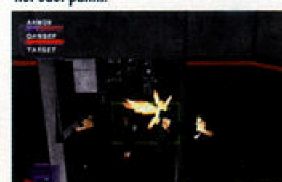
▲ Gli abbiamo fatto proprio un bel buco. Ci vediamo all'inferno!



▲ La prospettiva in terza persona rende difficile per i nemici prenderci alle spalle.

▼ Due uomini armati di pistola che mirano alla testa di Logan. Non vorremmo essere nei suoi panni.







2 Le cose che ci circondano!

La maggior parte dello scenario è in 3D e completamente interattivo. Logan può far saltare in aria le cose, romperle, salirci sopra, farci dei buchi o nascondercisi dietro.



▲ Ci siamo sentiti mai in colpa dopo aver rotto una finestra con una pallonata? Beh, Logan sfonda le finestre senza pensarci due volte.

▲ Ci vogliono solo cinque colpi per far saltare in aria una macchina della polizia.

◄Hop! Logan deve aver preso lezioni da Lara su come saltare sulle piattaforme.

▲ Stare appeso in questa maniera non serve a molto: è solo uno sfoggio di bravura.

▲ Lo vediamo quel quadrato verde? Possiamo mirare ai nemici anche da molto lontano.

"Inseguiamo una terrorista all'interno della metropolitana, evitando i treni che ci sfrecciano accanto"

mezzo di una missione, ecco che se ne aggiungono altre.
In pratica abbiamo la sensazione che Logan si muova in un mondo reale, in cui gli eventi sono in continua evoluzione e non si fermano fino al termine della missione.

CONTROLLI

Logan ha a disposizione una serie di mosse da far invidia perfino a Lara. Può correre, sparare, rotolarsi e arrampicarsi, oltre ad avere l'utilissima opzione di puntamento elettronico del nemico in stile Zelda, che gli permette di spostarsi senza perdere di vista i nemici. È fondamentale muoversi in modo che i cattivi non ci possano individuare per poi farli fuori, spesso usando il nostro letale fucile di precisione. Questa tattica è spesso resa vana dai nemici che sbucano fuori dal nulla a due passi da noi. Il più delle volte il nostro agire di nascosto è credibile, nel senso che se possiamo vedere un terrorista, anche lui può vedere noi. Forse troppe missioni prevedono la ricerca di oggetti nascosti, ma saremo troppo impegnati per farci caso. Davvero eccezionale.



▲ Logan si imbatte in un paio di "vecchi amici" nella metropolitana. Facciamoli fuori!

3 In missione!

Gli obiettivi dei vari livelli ci vengono comunicati attraverso un auricolare da Lian Xing, e non ci vuole molto a cercare una somiglianza con Mei Ling di Metal Gear Solid. Possiamo anche premere Start per dare un'occhiata alla schermata della mappa, che ci mostra tutti gli obiettivi da completare.



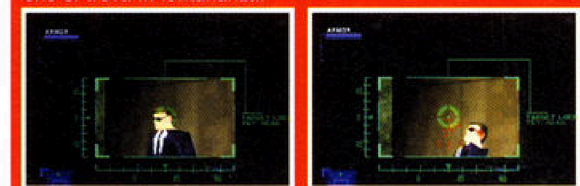


▲ Questo tizio si nasconde nel primo livello e noi dobbiamo farlo fuori. Un colpo diretto in testa dovrebbe bastare.

◄Questa è Lian Xing, la nostra compagna nella lotta al crimine. L'aspetta una brutta sorpresa nelle fasi successive del gioco...

4 Cecchino all'opera!

Col nostro fucile di precisione possiamo eliminare i nemici da una grandissima distanza, oltre a poter scrutare quello che si trova in lontananza.

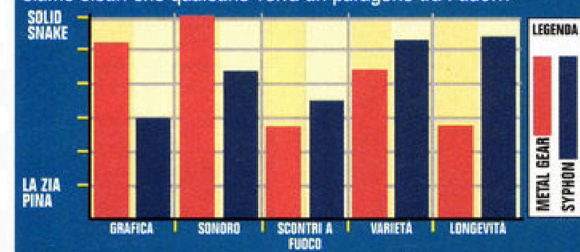


▲ Piano, piano... tanto non lo sa che siamo lì... ancora un centimetro...

▲ Centrato in pieno! Il poveraccio muore con il sangue che gli esce dalla testa.

PUNTARE IN ALTO?

Nonostante le differenze tra Metal Gear Solid e Syphon Filter, siamo sicuri che qualcuno vorrà un paragone tra i due...



il giudizio

aspetto

Le ambientazioni sono riprodotte nei minimi dettagli e il gioco ha un tocco molto cinematografico.

giocabilità

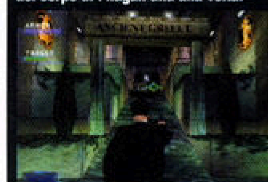
Le missioni sono diversificate e i controlli molto completi. Ci si gioca benissimo, anche se è noioso cercare i vari oggetti.

longevità

Tantissime missioni e zone segrete che ci tengono impegnati all'infinito.

il meglio

Aggirarsi in gran segreto nel bellissimo museo e far fuori le guardie del corpo di Phagan una alla volta.



il peggio

Logan si muove alla velocità di una lumaca quando indietreggia. Datti una mossa!



Il gioco unisce le azioni segrete di Metal Gear Solid con la presentazione di Tomb Raider e il realismo di GoldeEye e funziona!

88%

Se ci piace questo... chi di noi ha già sparato tutte le munizioni in Metal Gear Solid può provare Tenchu: Stealth Assassin oppure Fade To Black.



Un gioco per PC che dà una pazzesca scarica d'adrenalina grazie alla sua azione scatenata da sala giochi. Non è roba che si vede tutti i giorni. Forse siamo impazziti!





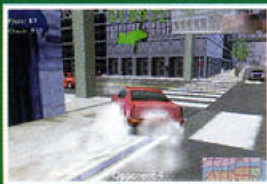

MIDTOWN MADNESS

1 Malati per le macchine!

Dobbiamo saper scegliere le auto da usare in Midtown Madness. Per avere accesso a quella migliore dobbiamo quasi completare il gioco, ma è facile poter guidare quelle più divertenti. Diamo un'occhiata.



▲ Il bus – ovviamente è lento, ma è da urlo quando facciamo le curve.

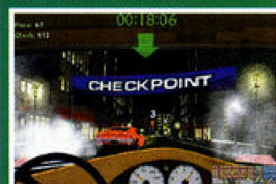


▲ La berlina – il mulo del gruppo. Impareremo ad amarla.



▲ Il camioncino – mettiamoci la tuta da lavoro, carichiamo le armi e facciamoci un giretto in città.

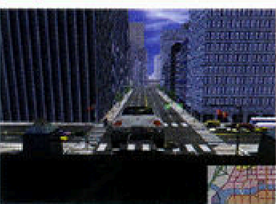
► La coupé – meno agile e manovrabile della berlina.



▲ La visuale dal sedile di guida dà un'impressione immediata di inseguimento a tutta velocità.



▲ Ecco cosa succede quando si guida come dei matti in mezzo al traffico cittadino.



▲ Se diamo uno sguardo al lato della strada, notiamo che le città sono abbastanza belle.



► Semaforo rosso. Ci fermiamo? Certo che no!



◄ Ci sono molte variabili, come per esempio il passaggio dalla notte al giorno, che danno un tocco in più alla giocabilità.



Quanto ci vuole di solito per sorridere davanti a un gioco? Per la maggior parte dei giochi per PC ci vuole tantissimo tempo. Quando giochiamo a qualcosa di serio come Age of Empire, non riusciamo a fare una smorfia di piacere fino a quando non capiamo come iniziare la caccia, ovvero dopo circa dieci minuti. Anche i giochi d'azione come Half-life non suscitano un entusiasmo immediato, almeno finché non vediamo una bella chiazza rossa spiattellata su una parete. Indoviniamo un po' quanto ci vuole per essere sedotti irrimediabilmente da Midtown Madness?

DUE SECONDI

Due secondi, ovvero il tempo che ci vuole per arrivare alla prima curva del primo tracciato. Midtown Madness è il gioco di corse più coinvolgente che ci sia per PC. Davvero. L'azione si svolge nelle strade di Chicago, piene di traffico e di pendolari che si dirigono al lavoro. Dobbiamo affrontare una serie di gare guidando come dei pazzi scatenati. Ci sono le prove a tempo, le gare basate sui punti di controllo o anche corse all'interno di circuiti chiusi. Capita ▸



▲ Al tramonto si accendono magicamente le luci del nostro bolide. Bellissimo!



◄ Questo sì che è guidare fuori strada! In questo gioco si va davvero dove si vuole.



▼ Le trafficatissime strade di città sono perfette per incidenti tremendi.

▼ Che bel panorama. Ci viene voglia di scoprire cosa ci sia più in là.

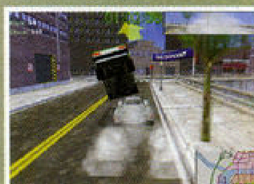


2 TUTTI A CHICAGO!

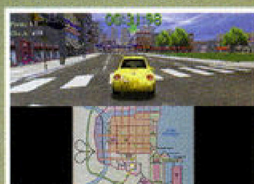
Chicago. Una città piena di interessantissime scorciatoie, superstrade e ponti.



▲ Questa utilissima mappa appare all'inizio di ogni gara.



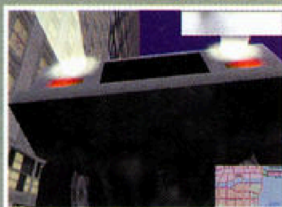
▲ Un pilota tampona un avversario e lo fa volare in aria. Meraviglioso!



▲ Ecco di nuovo la mappa. Se ci perdiamo, abbiamo sempre un aiuto a portata di mano.

3 Oooh, che botto!

Il cuore di Midtown Madness, alla fine, sono gli incidenti. Con milioni di macchine. Guidare in contromano su una superstrada ci porterà quasi sicuramente a trasformarci in un groviglio di lamiere. Inoltre ci sono molte auto che si muovono nel traffico e che dobbiamo schivare in continuazione.









▲ Se danneggiamo troppo la nostra auto, sarà Game Over. Guidiamo con un po' più d'attenzione!

► Un bellissimo salto mortale che termina rovinosamente sulle macchine imbottigliate nel traffico. Game Over. Porcaccia...

> Dobbiamo guidare come dei pazzi senza cervello in una serie di gare, anche se la polizia può avere qualcosa da ridire e cercare di sbatterci fuori strada

spesso che la polizia abbia qualcosa da ridire e cerchi di sbatterci fuori strada.

DRIVER?

Sì, l'idea è un po' come quella del gioco per PlayStation Driver, ma è resa in maniera totalmente diversa. Driver cerca di essere realistico, vantando una manovrabilità e una serie di missioni credibili. Midtown Madness rifiuta questa impostazione, puntando tutto sul divertimento puro. Possiamo stabilire il livello di realismo generale del gioco e il massimo divertimento arriva quando questo è regolato al minimo. Gli incidenti e gli urti violenti diventano una costante, dando così vita a degli scontri davvero spettacolari.

SVILUPPO DEL GIOCO

Lo svolgimento del gioco è simile a quello dei giochi per console dello stesso genere: vincendo una gara accediamo ad altri tracciati e veicoli da provare. Ci sono solo nove veicoli, ma ognuno ha un suo valore tattico specifico. La Super-Volkswagen è molto utile per anticipare le curve, mentre la 4X4 ha un telaio più elastico. È fondamentale capire quale auto usare a seconda del caso. Potremmo avere delle perplessità sulla longevità di Midtown Madness. È un gioco difficile, ma c'è un numero limitato di gare. Peccato non sia possibile creare dei tracciati personalizzati, e la modalità per più giocatori non è così eccezionale.

URRÀ!

Poco importa, però. Per il tempo che dura, diciamo un paio di settimane, ci farà più felici di un concerto del nostro gruppo preferito nel salotto di casa nostra.





▲ Possiamo appena vedere gli avversari, molto avanti rispetto a noi. Diamoci una mossa!

4 Sbandate!

L'aspetto peggiore del gioco sono le modalità per più giocatori. A causa di strane ragioni tecniche, non ci sono le auto normali. Questo rende il gioco meno avvincente, a meno che non giochiamo con molte altre persone. Peccato, davvero.





▲ L'unica speranza per rendere avvincente una partita in modalità per più giocatori è giocare in 16.

◄ Le modalità per singolo giocatore, piene di traffico, sono le migliori.

INTENZIONI PERICOLOSE...

Midtown Madness ci permette di rischiare la vita e le ossa in molti modi, ma qual è l'attività più pericolosa?

Attività	Valore (0–10)
SFRECCIARE IN MEZZO A UN MUCCHIO DI CASSE	4
CERCARE DI INVESTIRE I PEDONI	3
GUIDARE CONTROMANO SULLA SUPERSTRADA	8
AFFRONTARE UN PONTE MEZZO APERTO	6

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 Abbastanza noioso, ci sembra.
10 Ma siamo matti?!

il giudizio

aspetto

La grafica non colpisce per la qualità ma per la velocità e le situazioni spettacolari.

giocabilità

Non c'è niente di meglio per divertirsi. È il gioco di corse non di simulazione migliore per PC.

longevità

È difficile da dire. Ci giocheremo ogni giorno fino a quando non lo completeremo. Dopodiché torneremo a giocarci di tanto in tanto.

il meglio

L'immediatezza del gioco. Nessun manuale complicato: basta uscire dal box, accelerare e via! Molto divertente.

il peggio

L'assenza delle auto controllate dal computer nella modalità per più giocatori. È un po' seccante, a dir la verità.

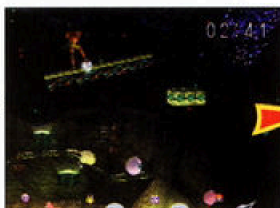
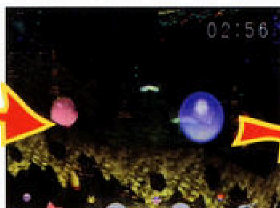
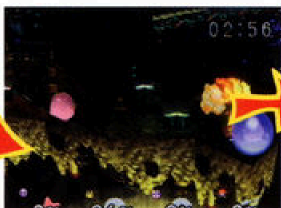
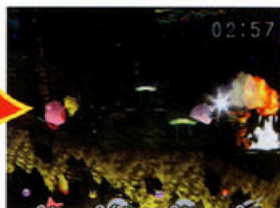
È divertimento puro. I giochi di corse per PC non avevano mai raggiunto un tale livello di follia pura. Giochiamoci tanto, perché chissà se ci sarà in futuro qualcosa di simile.

91%

Se ci piace questo possiamo aspettare l'uscita di Driver per avere qualcosa di più serio, oppure giocare a Motorcross Madness per qualcosa di simile.



Cosa, cosa? Un mega-picchiaduro a quattro giocatori per Nintendo 64 con Mario e Yoshi? Favoloso! Qui ci aspettano super-risse di gruppo!

SUPER SMASH BROS.

1 I boss

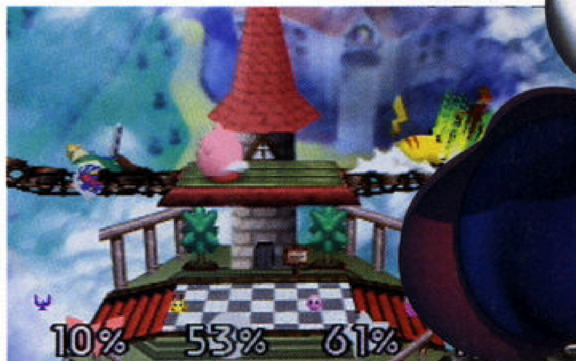


Nella modalità a un solo giocatore troveremo un boss dietro ogni angolo. Oltre a una gigantesca mano avvolta in un guanto bianco, che ci schiaccerà come frittate se solo gliene daremo la possibilità, c'è la Dummy Horde. Infine, abbiamo due facce più note, ovvero Terminator Mario, direttamente da Mario 64, e Luigi, che giusto per rendere le cose ancora più difficili combatte in coppia con il fratello Mario.



Prima di tutto: no, Super Smash Bros non è il Tekken del Nintendo 64. Non lo è in nessun senso e sotto nessun aspetto. Il che è per alcuni versi una delusione, perché dopotutto siamo tuttora costretti ad accontentarci di picchiaduro piacevoli ma non eccezionali come Fighter's Destiny di Imagineer.

In ogni caso, Smash Bros è un picchiaduro diverso da qualsiasi altro che abbiamo mai visto e che ci capiterà mai di vedere. È la quintessenza del divertimento, un gioco di gruppo genuinamente spassoso e assolutamente entusiasmante. Già l'idea di suonarle a Yoshi è allettante, ma Nintendo non si è limitata a creare un picchiaduro tradizionale. D'altra parte, chi si aspettava davvero che Nintendo si sarebbe attenuata alle regole classiche?



COMBATTIMENTO

Ciò che Nintendo ha fatto, invece, è stato gettare nella spazzatura tutte le combo super-complicate e la seriosità di giochi come Tekken e Virtua Fighter, inserendo al loro posto facili combinazioni di mosse, buffe mosse speciali e una curva di apprendimento perfetta.

LE MOSSE

Quanto alle mosse, ogni personaggio dispone delle abilità specifiche che possiamo aspettarci: Link maneggia la spada, Mario tira cazzotti e spicca salti mortali, Samus spara laser e arpioni, Yoshi ci ingoia e ci sputa. È appunto sulla base di queste capacità specifiche che avremo modo di costruire combo più complesse. Non ci sono trappole, però. Non è come in Tekken, dove prima di iniziare a



2 Un combattimento indimenticabile

Oltre agli otto personaggi di base, Donkey Kong, Samus, Yoshi, Kirby, Pikachu, Mario, Link e Fox McCloud, Smash Bros offre anche una nutrita schiera di personaggi-sorpresa. Fortunatamente per la longevità del gioco, sono abbastanza difficili da sbloccare: siamo però riusciti a ottenere Captain Falcon di F-Zero e Pokémon Purin, più noto in occidente con il nome di Jigglypuff. Stiamo per scoprirne altri due, uno dei quali, scommettiamo, sarà nientemeno che il fratellino di Mario.




◀ Captain Falcon ospite di Smash Bros. Grande, eh?

▼ A dire il vero, Purin non è tanto sveglia. Cioè, passa un sacco di tempo a cantare...





▲ Molti 0%. Perfetto. Non lasciamoli salire nemmeno di un punto.




SMASH BROS





▲ Una rissa a bordo dell'astronave di Fox McCloud. Ospitale, il tipo.

▲ Queste belle bolle ci difendono dagli attacchi in arrivo. Sono utilissime come scudi.

combattere sul serio siamo costretti a raggiungere un certo livello di abilità. Al contrario, qui potremo sfoderare mosse vincenti attraverso semplici combinazioni di A, B, R e Z, praticamente dalla prima volta che metteremo le mani sul gioco. Naturalmente, più giocheremo più spettacolari saranno le combo, ma non perderemo la pazienza facilmente: in Smash Bros ci sono veramente un sacco di cose divertenti da fare e da vedere.

PIÙ GIOCATORI

Dove queste combo danno veramente il meglio di sé, tuttavia, è nell'opzione a più giocatori, sinceramente geniale. Dal momento che in un combattimento a quattro può succedere praticamente qualsiasi cosa, una volta che avremo fatto pratica con le sequenze di mosse le capacità specifiche di ciascun personaggio acquisteranno un'importanza fondamentale.

3 Che danno!

Il calcolo dei danni subiti in Smash Bros è decisamente unico. L'obiettivo del gioco è sbattere l'avversario fuori dall'arena il maggior numero di volte possibile; ogni volta che ci riusciremo, la percentuale di danno dell'avversario aumenterà e maggiore sarà questa percentuale più facile sarà per noi sbatterlo fuori. Quando l'avversario raggiungerà percentuali pazzesche tipo 250%, basterà un colpetto per farlo volare via. Ovviamente, il vincitore dell'incontro è il personaggio con la percentuale più bassa.



Teniamo quelle percentuali al minimo e... ►



▼ ...potremo sghignazzare per tutto l'incontro!

Con arene di gioco poste su più livelli e quattro personaggi in rapido movimento da una parte all'altra, serviva decisamente una telecamera praticamente perfetta.
Per fortuna questa lo è e non fa che effettuare zoomate e carrellate secondo quanto richiesto dall'azione in corso. Quando le cose iniziano a farsi confuse, inoltre, sul nostro personaggio appaiono delle piccole frecce: non correremo quindi il rischio di non capire più 'chi è chi'.
In ogni caso, poi, ciascun personaggio ha uno stile e una serie di mosse talmente caratteristici da rendere impossibile qualsiasi confusione.

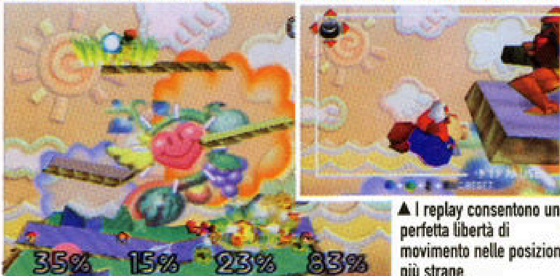
I PERSONAGGI

L'aspetto più piacevole è che, come in Mario Kart, in Smash Bros arriveremo prima o poi a individuare il nostro personaggio preferito: da lì in poi il gioco diventerà ancora più divertente. Mentre impariamo i vari trucchi, infatti, il gioco sembra allargarsi sempre più, introducendo altre mosse, altre trovate spassose e alcuni favolosi boss. A un certo punto inizieremo a desiderare che Smash Bros non finisca mai; ed effettivamente, più si prosegue meno si direbbe che questo gioco sia destinato ad avere termine. Insomma, è esattamente ciò che uno pretende in cambio dei suoi sudati quattrini: un gioco in cui sia facile iniziare e sia possibile giocare a lungo pur continuando ad avere la sensazione di non averne nemmeno scalfito la superficie. Questo potrebbe essere veramente uno dei migliori giochi pubblicati finora da Nintendo: se possibile, prendiamolo subito. Altrimenti, mettiamo mano al telefono e richiediamo una versione PAL al più presto.

4 Fuori la versione PAL!

Non è ancora stata confermata la pubblicazione in Europa di Smash Bros, ma qui alla redazione di Games Master non siamo stati certo ad aspettare che il distributore di Nintendo ci desse l'OK. Invece, non soltanto abbiamo già recensito il gioco, ma esortiamo tutti a richiedere a gran voce una versione PAL... prima di subito! Non perdiamo tempo!

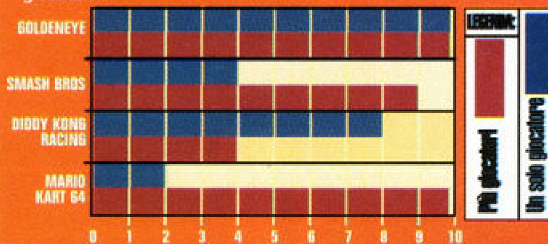




▲ I replay consentono una perfetta libertà di movimento nelle posizioni più strane.

SFIDA AL DIVERTIMENTO

Maggiore la giocabilità, maggiore il divertimento. Come si piazza il nuovo concorrente rispetto agli avversari nella categoria a più giocatori?



"Link maneggia la spada, Mario sferra cazzotti e spicca salti mortali, Samus spara laser e Yoshi ci inghiotte e ci sputa fuori"

il giudizio

aspetto

Superbo. Arene spettacolari, personaggi straordinariamente dettagliati e combo entusiasmanti.

giocabilità

Un perfetto equilibrio di mosse, trovate buffe, arene su più livelli e divertimento a quattro.

longevità

Man man che si prosegue diventa sempre più tosto e l'opzione a più giocatori ci terrà impegnati per mesi.

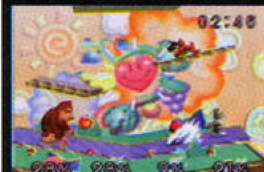
il meglio

Scoprire il nostro personaggio preferito. Come in Mario Kart, quando lo troveremo non lo abbandoneremo più.



il peggio

Non è il gioco alla Tekken di cui il Nintendo 64 ha un tanto disperato bisogno. E comunque favoloso.



Un picchiaduro splendido, con un sacco di volti noti, una marea di mosse speciali e un'opzione a più giocatori coinvolgentissima.

91%

Se ci piace questo... potrebbe piacerci quella meraviglia a più giocatori che ha nome Mario Kart, oppure il picchiaduro Fighter's Destiny.



Ehi, scimmiotto, porta qui la tua zucca: devo catturare la tua carcassa spelacchiata per salvare il mondo dal terrore mutante...



APE ESCAPE



▲ Potremo schizzare qua e là sott'acqua con questa specie di scooter acquatico a reazione, che spara anche reti utili per catturare le scimmie.

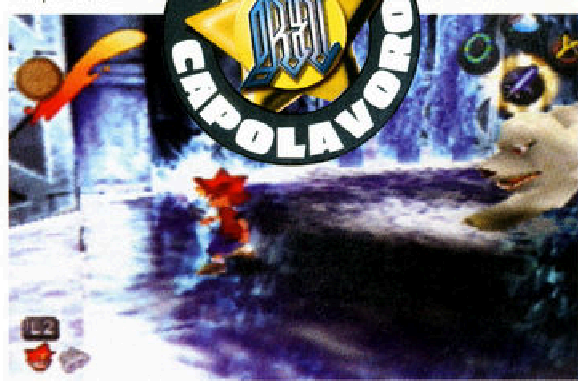
Dal momento che senza dubbio Sony ha messo un milione di scimmie al lavoro notte e giorno nel corso degli ultimi quattro anni, era inevitabile che prima o poi sarebbero riuscite a tirare fuori il perfetto platform tridimensionale...

LA TRAMA

Chi l'avrebbe mai detto, però, che si sarebbe trattato di un gioco dedicato alle scimmie, con scimmie per protagoniste ed espressamente rivolto a gente con la 'scimmia' dei videogiochi come noi? Straordinario. Vediamo la storia: uno scienziato lascia 'inavvertitamente' che la scimmia addestrata Spectre si infili uno speciale cappello in grado di potenziare l'intelligenza, trasformandosi nella scimmia più geniale mai vissuta sulla terra. Le scimmie da laboratorio scappano dappertutto, saltando attraverso porte temporali e tentando di modificare il corso della storia. Per fortuna il professore ha un piano per riacciuffare i dannati primati, che comprende un ragazzo di nome Spike, un retino per le farfalle modificato e, naturalmente, un Dual Shock.

DOPPI COMANDI

Certo, questo può apparire uno stratagemma commerciale escogitato da Sony per rendere indispensabile il comando analogico in Ape Escape e probabilmente lo è, ma è anche una questione di buon senso: due pad, in fondo, sono meglio di uno. Non siamo convinti? Beh, immaginiamo di trovarci all'inseguimento di una bestiaccia pelosa in grado di cambiare direzione più rapidamente di noi e di saltare da una piattaforma all'altra come noi. Non sarebbe fantastico poter lanciare la nostra rete correndo, strisciare, nuotare o perfino nasconderci dai nostri scimmieschi avversari con la massima facilità? Beh, grazie alla potenza del Dual Shock potremo fare esattamente questo. È sufficiente dire che il sistema di comando con il



► Colpiamo l'orso per infrangere le barriere di ghiaccio.

Ciao, sono Sparkey. Ho i capelli elettrici!

1 Tartaruga espresso!

Non riusciamo a raggiungere quella scimmia sulla nave all'ancora nella baia? Il trucco è lasciar andare per prima la tartaruga, in modo da avere un passaggio gratuito per la HMS Banana. Avanti, saltiamo sulla testuggine e catturiamo un'altra di quelle bertucce. Ottimo.



▲ Nella caverna c'è un interruttore che libera la bestiola dal suo recinto subacqueo.

► A cavallo della tartaruga! Il suo guscio funziona come una praticissima piattaforma mobile. Grande.



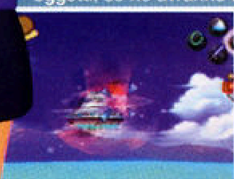
▲ L'implacabile Spike si strappa i calzoncini nel tentativo di abbordare il folle vascello delle scimmie.



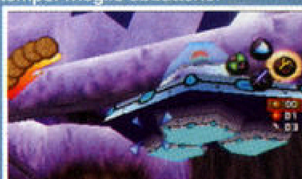
▲ Una rete che scende su una scimmia... è sempre una vista piacevole!

2 Rapimento di scimmie!

Perfino Scully e Mulder si metterebbero a ridere all'idea di scimmie a bordo di dischi volanti, ma noi conosciamo la verità. Molte scimmie tenteranno di battersela con questi oggetti, se ne avranno il tempo. Meglio abbatterle.



▲ Con qualche tiro preciso potremo mettere fine alle evoluzioni aeree delle scimmie.







► Le scimmie catturate potranno essere liberate sulla nostra Pocket Station! Squiik!

3 Nelle viscere di Gaburin!

C'è un intero livello del gioco ambientato all'interno di un animale... bestiale! Per quanto il professore sembri credere che sia divertente, dovremo vedercela con microbi all'attacco e con strane appendici dello stomaco che tenteranno di digerirci...











▲ Divertente? Il nostro amico con i capelli bianchi dà i numeri...

◄ Questo è Gaburin. Colpiamolo alle mascelle: aprirà la bocca permettendoci di entrare.

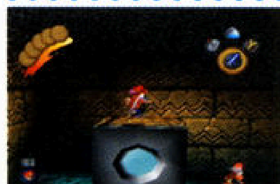
Sì, grazie alle mie doti di rematore ho avuto un posto nella nazionale di canottaggio...

▲ Una scimmia intrappolata nel rosso intestino di Gaburin. Non stiamo scherzando...

doppio pad funziona veramente alla grande. Meno male, perché quegli scimmiotti non se ne sono per niente rimasti con le mani in mano. Tutt'altro. Hanno predisposto trappole, assoldato mostri ed eretto fortificazioni in previsione del nostro attacco. Il che significa che dovremo trovare il modo di superare le loro sempre più elaborate difese. Potrebbero trovarsi nascoste dietro impenetrabili barriere, o a guardia di giganteschi ventilatori, a cavallo di mammut o semplicemente annidate fuori dalla nostra portata.
Ciò che ci serve è un equipaggiamento molto ricco.

EQUIPAGGIAMENTO

"Attenzione 004.5, questo scooter subacqueo ti permetterà di catturare le scimmie sott'acqua, mentre questo rilevatore di scimmie individuerà i primati nascosti. Lo schioppo? Spara tre diversi tipi di proiettili e può essere utilizzato sia per azionare interruttori che per eliminare i nemici a distanza. Impressionante? Beh, aspetta di vedere la macchina...". Distribuendo gli otto dispositivi lungo tutto il gioco, Sony ha intelligentemente aumentato la longevità potenziale dei 17 livelli a tema di Ape Escape.
Una volta messe le mani su un nuovo dispositivo, ritornando indietro nei livelli già visitati potremo catturare le scimmie prima nascoste, al riparo o fuori della nostra portata. Veniamo infine alla domanda da 64 milioni di dollari... No, Ape Escape non è esattamente bello come Mario 64, ma ci va vicino. Perciò, per gli utenti di PlayStation è senz'altro la via più breve per salire nella scala dell'evoluzione...



▲ Ecco un grosso interruttore. Colpiamolo per avere accesso a nuove aree.

▲ Schiacciati da un pupazzo di neve? Meglio inghiottire un paio di biscotti energetici.

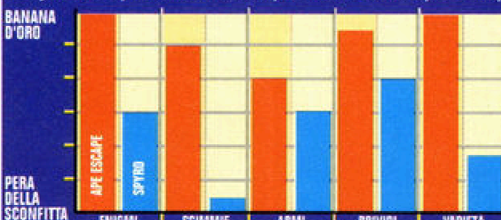


► "È un'elica o un frullino? Serve per volare? Mah, può darsi".



SCIMMIE CONTRO DRAGHI...

Spyro the Dragon è stato finora il nostro platform per PlayStation preferito: ma di quanto lo batte Ape Escape?



"Le scimmie potrebbero essere nascoste dietro barriere impenetrabili, presso ventilatori giganti o a cavallo di mammut."

il giudizio

aspetto

Un immenso fascino, un sacco di trovate buffe e la semplicità travolgente delle scimmie in libertà.

giocabilità

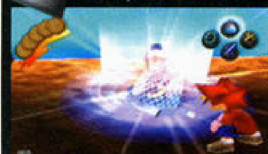
Inseguiamole, diamo loro la caccia e spariamo ai loro amici: dovremo usare trucchi di ogni genere per catturare quelle scimmie.

longevità

Partendo da un inizio modesto, il gioco si allarga e si ramifica come una quercia carica di sfide sempre nuove.

il meglio

Il momento in cui la rete cala sulla zucca della nostra prima scimmia.



il peggio

Zap! Zap! Zap! Ahi! Quella scimmia maledetta ha cercato di cavarci gli occhi!



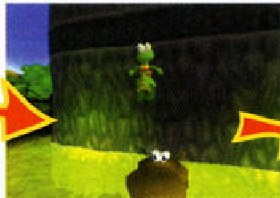
Divertimento a base di scimmie in quantità industriale. Finalmente un platform per PlayStation per il quale valga la pena perdere la testa.

91%

Se ci piace questo... non esiste niente di meglio per PlayStation quanto a platform, ma possiamo provare Spyro the Dragon.



Squame verdi in vista: il rettile prodigio di nome Croc è di ritorno. Il problema è: meglio dargli corda o trasformarlo in una borsetta?



CROC 2




▲ Ancora una volta Croc se ne va in giro ad ammirare il panorama.


▲ Bella, la lava... Attenti a dove mettiamo i piedi, o ce li arrostiremo!

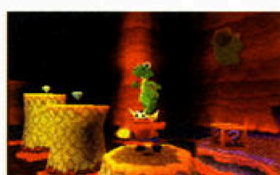


Alzi la mano chi ha acquistato il primo gioco di Croc... Buuu, vergogna!

Una telecamera incontrollabile, scarsa varietà, livelli fastidiosamente lineari e un protagonista talmente irritante da far digrignare i denti erano solo alcuni dei difetti del platform tridimensionale originale di Fox Interactive. Naturalmente, tutti questi problemi saranno stati corretti nel seguito... o no? Beh...

ASPETTO

Sul piano visivo Croc può decisamente camminare a testa alta. Il punto centrale dal quale salteremo nei livelli principali è ricco di erba verde e lussureggiante, corsi d'acqua e grandi alberi. I livelli stessi, poi, fanno apparire quelli di Croc come se fossero fatti con il Lego. Purtroppo però tutte queste gioie per gli occhi hanno un prezzo. Tutte le aree di gioco sono soggette alla classica nebbia in stile Nintendo 64: i dettagli degli oggetti distanti, cioè, appaiono lentamente soltanto quando ci avviciniamo.
Le conseguenze sull'azione di gioco sono pesanti, perché non possiamo mai sapere con certezza a cosa ci stiamo avvicinando.
Se non altro, però, tutto ciò fa giustizia al resto del gioco: ottime immagini che ci costano solo un pizzico di divertimento in meno.

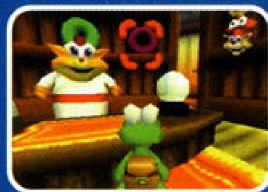


LA STRUTTURA

La struttura di Croc 2, basata su numerose missioni diverse, sembrerebbe l'ideale per garantire il divertimento: ci troviamo a inseguire un ladro di uccelli, per affrontare un minuto dopo le rapide a bordo di un motoscafo e così via. La varietà delle missioni non riesce tuttavia a nascondere il fatto che il gioco scorre su binari prestabiliti. Anche se qua e là ci verrà data la possibilità di scegliere quale percorso imboccare, possiamo scordarci la piena libertà di esplorazione dell'ambiente che siamo abituati a pretendere da un platform tridimensionale. Ad accrescere ulteriormente la frustrazione, i livelli

1 Facciamo la spesa!

Ogni volta che salveremo qualche Gobbo o porteremo a termine altre missioni, la nostra Croc Credit Card verrà caricata con crescenti somme di denaro che potremo utilizzare allo 'Swap Meet Pete's Shop' per acquistare bonus che ci daranno poteri extra. Entusiasmante? Mica tanto.


▲ Pete si è costruito una fortuna rifilando robaccia a giovani rettili inesperti come noi.



► Le doti di conversazione dei Gobbos li rendono ospiti fissi di qualsiasi festa...



◄ Croc raggiunge a nuoto il motoscafo. Una delle poche cose davvero entusiasmanti del gioco.

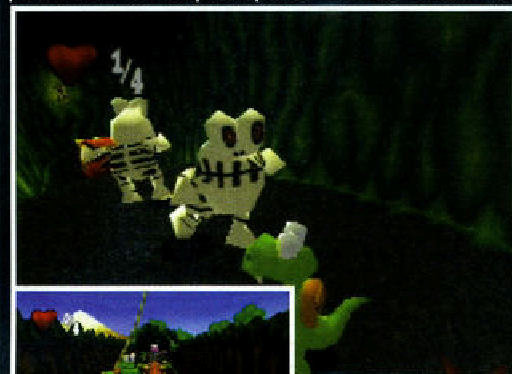

▼ Anche se un po' monotone, le parti sul fiume sono comunque divertenti.


▲ La nave dei pirati. Niente di cui aver paura, qui.



2 Un mostro, un mostro!

I nemici sono stranamente rari in Croc 2. Sì, qua e là compare qualche pazzoide che spara palle di fuoco, ma a parte questo i livelli sono relativamente privi di animali animati.

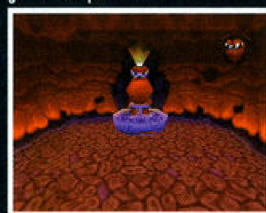


▲ Booo! Queste specie di scheletri sono solo uno dei tipi di mostri che incontreremo.

◄Proprio quello che ci vuole. Attraversiamo il ponte e scaraventiamo la rana cicciona nell'abisso.



▲ Un altro abitante dei boschi rimane a bocca asciutta, perché Croc se la da a gambe. Che peste!





▲ I Gobbos. Il loro cervello non deve essere più grosso di una biglia.

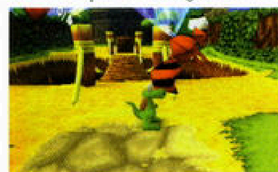


▲ Questi vasti livelli, malgrado diano l'illusione dell'ampiezza, sono in realtà molto limitati.



> Ora diamo la caccia a un ladro di uccelli, un momento dopo affrontiamo le rapide a bordo di un motoscafo

sono semplicemente troppo lunghi, il che significa che finiremo per esaurire le nostre vite e dovremo ricominciare da capo ogni livello con una regolarità da farci sbattere per terra il joypad. L'azione di gioco di Croc è incentrata sulla precisione dei salti. Nel migliore dei casi, il tutto diventa abbastanza noioso e ripetitivo. Tuttavia i comandi, che non rispondono bene, non aiutano di certo e spediranno allegramente il nostro giovane rettile giù da un'infinità di piattaforme. La telecamera è inamovibile dalla schiena squamosa di Croc, il che rende i movimenti inutilmente difficili. Per esempio, spesso accadrà che la piattaforma sulla quale cercheremo di saltare scompaia dallo schermo nel bel mezzo del nostro salto. Per contro, la pazzesca velocità del gioco, che in altre circostanze avrebbe potuto essere positiva, costringe la telecamera a un'attività frenetica, facendo schizzare qua e là Croc a un ritmo tale da dare la nausea in pochi minuti.



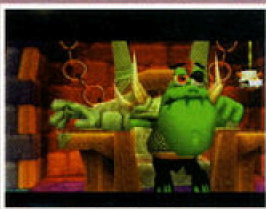
UN GIOCO LINEARE

Forse l'esempio più chiaro dei problemi di Croc 2 è costituito dal suo zaino. Completando le missioni e guadagnando denaro, Croc ha modo di riempire la sua sacca marrone con vari bonus che gli consentono abilità extra, come super-salti e una maggiore velocità. Bello, eh? Purtroppo no. La struttura del gioco, infatti, permette di utilizzare questi poteri solo in punti prestabiliti. Anche in questo caso, pur presentandosi come un gioco in grado di offrire una piena libertà di azione, Croc 2 finisce per riproporre la stessa azione impacciata, incompleta e fastidiosamente limitata che abbiamo già rilevato nel gioco originale. Qualcuno dovrebbe davvero prendere da parte i programmatori di Argonaut e spiegare loro con calma che, visto che non sono capaci di creare un platform tridimensionale decente, tanto vale che smettano di provarci. Finché questo non accadrà, continueranno così.



3 Divertiamoci con i boss!

Tutti i mondi di Croc 2 hanno numerosi boss, ma... sono tutti pappemolli. La seppia mangia-uomini strilla come una scimmietta quando la colpiamo con una scatola di legno; il pirata armato di cannone se ne va a mollo dopo tre colpi soltanto.





▲ Un tipo così arrabbiato e per di più armato di cannone dovrebbe rappresentare una minaccia, ma in realtà...

◄...questo è uno scenario molto più pericoloso. La prospettiva ci pianterà in asso sistematicamente.

4 vista lunga...

Il binocolo ci consente di guardarci intorno dal punto di vista di Croc, ma senza alcuna possibilità di zoomare. Spazzatura.



▲ Finalmente Croc scova il binocolo e si esalta per la sua scoperta...



▲ ...solo per scoprire che fa l'effetto di due fondi di bottiglia qualunque incollati alla testa.

RETTILI A CONFRONTO

Croc e Spyro hanno lo stesso rivestimento squamoso, ma come si piazzano l'uno contro l'altro?



il giudizio

aspetto

Immagini ottime e scorrevoli rovinate da un forte effetto nebbia sulla distanza. Ottima colonna sonora, però.

giocabilità

Si corre molto, si salta molto e finisce qui. La telecamera e i comandi inadeguati rendono impossibile divertirsi.

longevità

Sorprendentemente difficile: potrà durarci per secoli, ammesso che ci venga voglia di continuare.

il meglio

Penetrare in un nuovo settore con la speranza che sia davvero divertente.



il peggio

Tentare di saltare da una piattaforma all'altra e cadere nel vuoto anche se non abbiamo sbagliato nulla.



Non sono ancora riusciti a capire cosa occorre per fare un buon platform tridimensionale. Un gioco mal concepito, noiosamente lineare e difficile da controllare.



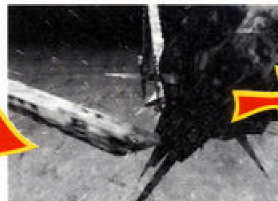
60%

Se ci piace questo... il platform a base di draghi Spyro The Dragon e le avventure di Crash Bandicoot ci faranno andare in visibilio.



Con anche Aero Dancing in circolazione, il divertimento basato sul combattimento spaziale continua: questa volta è Omega Boost a farsi avanti, pronto al massacro.






OMEGA BOOST





▲ All'infinito e oltre, o più o meno. Omega Boost, orgoglioso del suo cannone.



▲ Una curva brusca è il sistema migliore per evitare una pioggia di proiettili.



► La moda spaziale è pesantemente influenzata dagli anni '80 e la sua moda delle spalline. Notare le dimensioni delle spalle!



Con tutti questi giochi dedicati alle corse automobilistiche e ad altri sport, è davvero confortante quando possiamo trovare rifugio in una bella invasione spaziale vecchio stile.

È un po' come incontrare un vecchio amico intergalattico che non vedevamo da tanto tempo. Quando però l'amico è cambiato, la rimpatriata può trasformarsi in un supplizio. Il nostro beniamino è stanco, sfinito, ci sputa nella birra e, in definitiva, non ci diverte più. Roba da spezzare il cuore. Prepariamoci quindi a dare il benvenuto a Omega Boost, a invitarlo a bere qualcosa ricordando i vecchi tempi... e a cacciarlo via perché ci annoia e lascia impronte di fango sul nostro tappeto di casa.

IL TRANSFORMER

Omega Boost è il nome di un gigantesco 'Transformer' che dovremo pilotare nel tentativo di cancellare i cattivi dalla faccia dell'universo con l'aiuto di un pesante cannone. In sostanza si tratta di vagabondare per le sconfinate distese dello spazio, facendo a pezzi tutto ciò che non ci piace.

Il gioco ha una presentazione eccellente. Il filmato introduttivo ha un taglio epico, con inquadrature nel più puro stile Wing Commander. La grafica del gioco è abbastanza dinamica da tenere viva l'attenzione e l'ottima colonna sonora rock rappresenta un gradito diversivo rispetto alle solite musichette che ci tormentano i timpani. In qualunque modo la si mascheri con fronzoli vari, tuttavia, non è possibile nascondere una giocabilità scadente e limitata: gli sviluppatori di FIFA 99 ne sanno qualcosa. Quando l'azione ha inizio viene presentata con gusto ed efficacia. Le astronavi nemiche ci superano a velocità frenetica, in un tripudio di splendore in technicolor. Le immagini spettacolari e le



colossali esplosioni non si contano e sono senz'altro in grado di strappare esclamazioni di meraviglia agli spettatori.

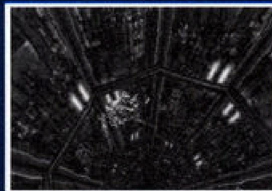
BELLO, MA...

Purtroppo, dietro ai colori brillanti e alle immagini spettacolari non si può dire che accada gran che. L'astronave nemica standard è decisamente facile da distruggere con un uso generoso di missili a puntamento automatico, perciò occorre attendere i boss per vedere un po' di combattimento come si deve. Da combattere ci sarà eccome: i boss, infatti, si piazzano

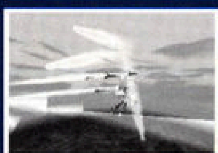
1 Un altro pianeta...

Visto che lo spazio non è soggetto ad alcun diritto legale, gli sviluppatori avrebbero potuto sbizzarrirsi sfoderando le ambientazioni più sbalorditive. Invece hanno fatto... questo.





▲ Tunnel metallici... ma non ne abbiamo già visto qualcuno in un film intitolato Guerre Stellari?



◄ L'astronave nemica scivola via dal nostro campo visivo. Non ci resta che attendere che i nostri missili teleguidati la aggancino.



► È una palla di escremento gigante? O è solo un enorme cioccolatino?



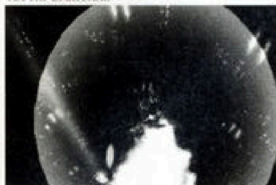
▲ La madre di tutte le astronavi è davvero una signora nave.



► In un modo o nell'altro, Omega Boost assomiglia a un Trasformer di scarto.




▲ Omega Boost ondeggia nello spazio e noi assistiamo a un delizioso spettacolo di fuochi artificiali.


▲ Le esplosioni: ecco qualcosa che Omega Boost sa fare veramente bene. Bang!



regolarmente alle nostre spalle impedendoci di individuarli e continuano a entrare e a uscire dallo schermo rovesciando sul nostro rivestimento metallico una pioggia di proiettili. Invece di incitarci al combattimento, però, inducendoci a proseguire nel gioco, tutto ciò ci confonde lasciandoci in preda alla frustrazione.

RIPENSIAMOCI

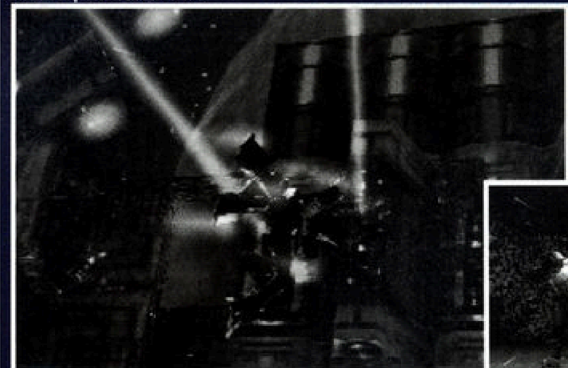
Questo gioco ricorda moltissimo il vecchio classico delle sale giochi Space Harrier, ma non è nemmeno lontanamente altrettanto divertente. La prospettiva in terza persona impedisce di provare qualsiasi sensazione di velocità. Nello spazio le stelle sfrecciano intorno a noi, ma più che altro si ha l'impressione che Omega Boost abbia dei seri problemi di forfora. Invece di volare esplorando lo spazio in stile Elite, siamo costretti a restarcene lì sospesi, in attesa della prossima ondata di aggressori.

Dal momento che il nostro personaggio è un robot volante con due gambe in posizione eretta, tutti i nostri movimenti sono piatti. Possiamo ruotare e tuffarci quanto ci pare, ma ogni movimento risulta faticoso e inefficace, mai vigoroso o scattante. L'assortimento sulla PlayStation in termini di sparatutto intergalattici non è davvero gran che, perciò fa piacere che gli sviluppatori abbiano avuto il coraggio di introdurre sul mercato un pizzico di varietà vecchio stile. Purtroppo, però, è l'intero genere ad avere bisogno di un serio ripensamento, in modo da sfruttare al meglio le potenzialità delle console di oggi. Per essere un semplice spettacolo di luci, Omega Boost si spegne troppo presto. Sebbene possa anche servire per tenere occupato qualcuno fino ai prossimi fuochi di artificio, tutti coloro che cercano nei videogiochi un vero divertimento faranno bene a cercare altrove.

3 Il cadetto spaziale!

I boss sono simili a noi nell'aspetto, ma sono spesso decisamente più grossi e dotati di maggiore potenza di fuoco. I nostri nemici standard, invece, sembrano non aspettare altro che farsi impallinare da noi.


▲ Proiettili teleguidati che lasciano accecanti scie di vapore. Meglio non averci a che fare.



▲ Sebbene molte delle astronavi madre possano sembrare minacciose, sono piene di punti deboli. Premiamo continuamente il tasto di fuoco!



▲ Il nostro uomo d'acciaio sopporta un bel po' di colpi, ma attenzione ai laser più grossi.


▲ Passeggiando per le distese dell'universo è inevitabile imbattersi nel classico cattivo intergalattico. A quel punto, volano le scintille...

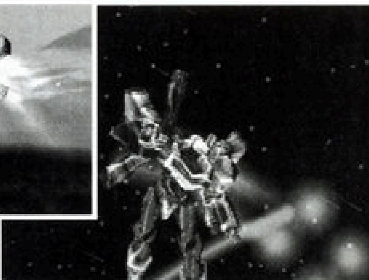
2 Eroi dello schermo!

Omega Boost si apre con un filmato spettacolare dal quale apprenderemo di essere il piccoletto con il casco alla guida del robot guerriero. Avremo anche a disposizione un'intera squadra di appoggio. Urrà!



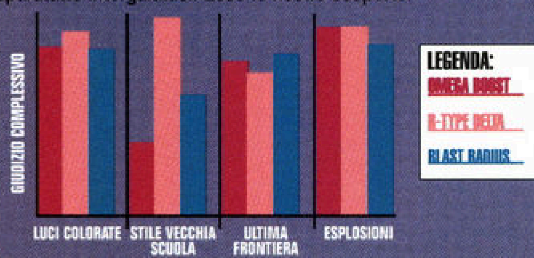


▲ Tutti amano questo gioco nell'ufficio di assicurazioni Direct Line.



▲ Un cielo di fuoco e un po' di compagnia: che romanticismo...

BATTAGLIA GALATTICA...

Per il bene della scienza, abbiamo messo a confronto i migliori sparatutto intergalattici. Ecco le nostre scoperte:



"È pieno di immagini spettacolari e di enormi esplosioni che susciteranno esclamazioni di sorpresa negli spettatori"

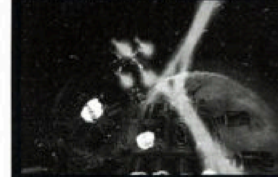
il giudizio

aspetto
Grandioso filmato introduttivo, varie gustose lucine colorate, ma le scene di battaglia sono prive di ispirazione.

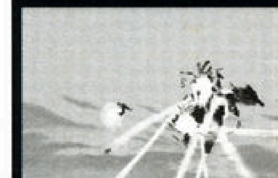
giocabilità
Ci vuole un po' per farci la mano, perché la manovrabilità del personaggio è strana; dopo un po', però, diventa tutto un po' monotono.

longevità
Questo gioco non riesce a interessare. La sua difficoltà dovrebbe tener vivo l'interesse, ma l'azione di gioco è troppo piatta per durare.

il meglio
Inquadrare con esattezza una grossa astronave nemica e dare libero sfogo alla nostra rabbia.



il peggio
L'insopportabile turbinare della telecamera quando colpiamo i boss.



Noi lo eviteremmo: se uno ha proprio sete di combattimenti spaziali, può comunque servire per trascorrere un'oretta o giù di lì.

62%

Se ci piace questo proviamo
l'eccellente R-Type Delta o uno dei numerosi giochi ispirati a Guerre Stellari.



L'arrivo di Mechwarrior 3 ci ha talmente esaltati che ci siamo messi a girare per la redazione coperti di carta alluminio, emettendo ronzii meccanici... Più o meno.

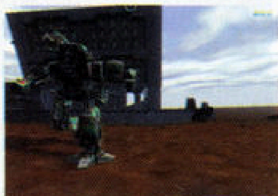






MECH WARRIOR 3





▲ Nascondersi dietro gli edifici va benissimo. Farli saltare in aria, altrettanto. Facciamolo.



▲ È pericoloso saltare sottoterra. Stiamo per prendere una bella zuccata.

Proviamo a riflettere. Immaginiamo la nostra strada. Immaginiamo di starcene a guardare dalla finestra della nostra stanza. Immaginiamo che tutto quanto sia tranquillo e piatto come al solito.
Fatto? Bene, adesso proviamo a visualizzare un robot gigantesco che calpesta paurosamente la strada, si dirige verso la casa di fronte, la distrugge e si allontana, sparando salve di missili e trascinandosi dietro i cavi della luce. Ecco: Mechwarrior 3 è esattamente così.

UAU

Proprio così. Gli ultimi due titoli Mechwarrior, per la precisione Mechwarrior 2 e Mechwarrior Mercenaries, hanno venduto milioni di copie. Ecco finalmente un altro seguito. Si tratta di una versione aggiornata dei giochi precedenti, dei quali conserva il semplice sistema di comando e lo stile di gioco, migliorando i dettagli in occasione del nuovo millennio. Affronteremo così una serie di missioni stranamente realistiche, che raccontano la storia di una campagna militare conclusasi in un terribile disastro. In realtà, convincere il nostro gigantesco involucro metallico a fare ciò che vogliamo è decisamente difficile: è possibile infatti ruotarne la parte superiore indipendentemente dalle gambe, un po' come in un carro armato. L'azione è più spettacolare di quella di tutti i kolossal di Hollywood degli ultimi cinque anni messi insieme. I robot sono tremendamente realistici: si muovono, combattono ed esplodono in modo eccezionale.

GLI OBIETTIVI

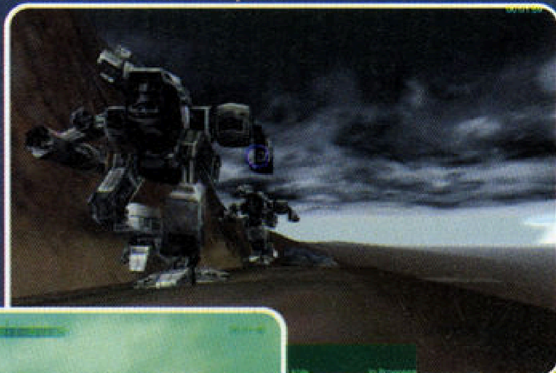
Lo scenario è zeppo di dettagli sui quali curiosare per mezzo della nostra visuale di precisione: fiumi, miniere sotterranee e autostrade. Il gioco si fa progressivamente sempre più sofisticato, introducendo compagni di squadra e obiettivi multipli per le nostre missioni. Le aggiunte, tuttavia, non contano molto di fronte all'incredibile piacere di prendere di mira singole parti

1 AVANTI, SCATOLE DI LATTA

Partendo dagli aspetti più elementari, le missioni di allenamento passano quindi ad addestrarci alle gioie del tenere in ordine una squadra di alleati, il tutto per mezzo di consigli lampo o, quando è necessario entrare nei dettagli, con lo 'Special Green Screen'. Una cosa è certa: obiettivi facili come questi non li troveremo da nessun'altra parte.



▲ I suddetti obiettivi. Annientiamoli con tutta la potenza della tecnologia del 31° secolo.

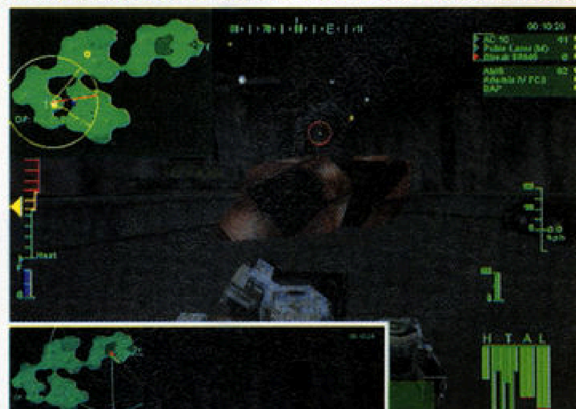


► Come tutti i bravi insegnanti, il nostro istruttore ci porta a fare un giro in spiaggia. Urrà!

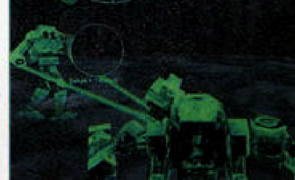
◄ L'ultima missione di allenamento è dedicata al compito di controllare i nostri compagni.

▼ È difficile attraversare questo ponte senza rigarsi la carrozzeria...





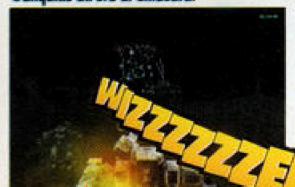
▲ Un po' di tranquillità, una volta tanto.



▲ Una brutta rissa provocata da un caso di intossicazione alimentare.

▼ Il pub Red Lion sembra stranamente tranquillo all'ora di chiusura.



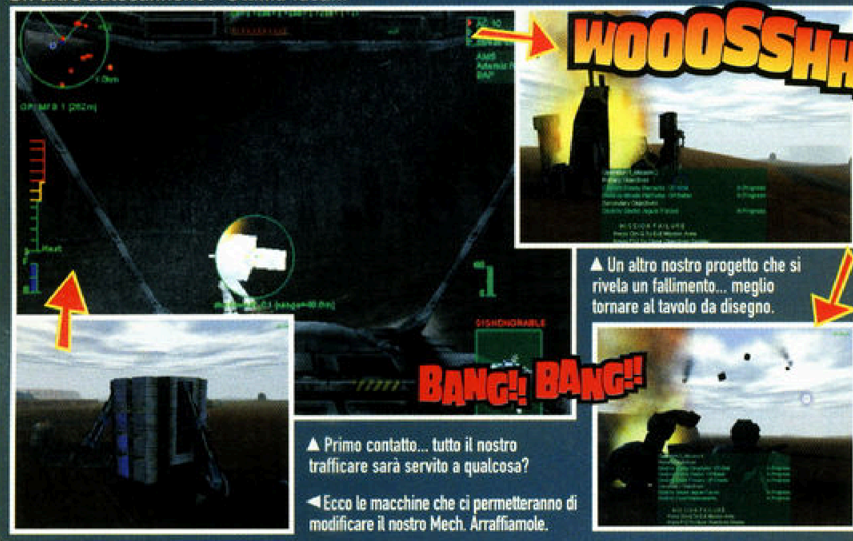




MECH WARRIOR 3

Parti di ricambio per robot

Al termine di ciascuna missione potremo recuperare pezzi dalle carcasse fumanti delle nostre vittime. In questo modo potremo rapidamente potenziare la nostra macchina mortale. Un altro autocannone? Ottima idea...



▲ Un altro nostro progetto che si rivela un fallimento... meglio tornare al tavolo da disegno.

▲ Primo contatto... tutto il nostro trafficare sarà servito a qualcosa?

◄ Ecco le macchine che ci permetteranno di modificare il nostro Mech. Arraffiamole.

▲ I livelli sotterranei sono stranamente claustrofobici. Aiuto! Mi sono perso!

▲ Che splendido tramonto. Manca solo una bella robottessa con cui pomiciare...

dell'avversario e farle saltare in aria. Quella gamba non ti serve più... KABOOM! Ecco, adesso puoi andartene saltando su una gamba sola... Tutto eccezionale, dunque... Beh, ma allora perché il voto è solo 82%? Cosa succede?

TIPI POCO SVEGLI

Il problema è questo. In tutti i gruppi di amici c'è sempre qualcuno un po' più 'indietro' degli altri. Quello che capisce sempre le battute in ritardo e, pur essendo un caro ragazzo, rimane pur sempre un po' un pollo. Ecco: i cattivi, in Mechwarrior 3, sono così. Si direbbe che questo scenario così complesso li confonda. Il problema si ridimensiona quando li affrontiamo faccia a faccia, ma anche in questo caso rimangono comunque dei tipi decisamente prevedibili.

LA MORALE

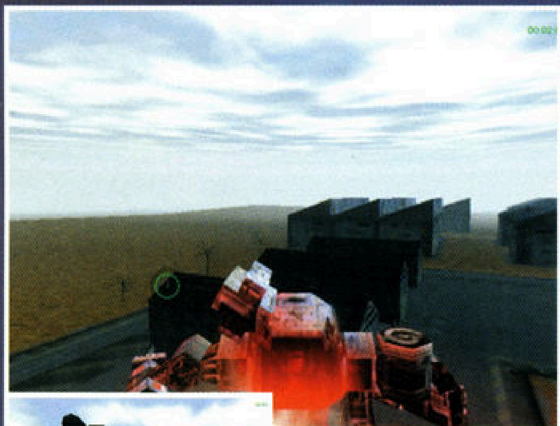
Malgrado questo problema, comunque, Mechwarrior 3 sa il fatto suo al punto da meritare un voto superiore all'80%.
È solo che a volte ricorda un po' le favole con il gigante grande come una montagna e con il cervello di un bambino.

I combattimenti urbani sono tra gli aspetti migliori del gioco. Distruggere il nemico... o gli edifici? A noi la scelta.

3 Cosa c'è nel cielo?

È un uccello? Un aereo? No... è un robot da 100 tonnellate. Non è difficile immaginarlo: il marchingegno più divertente che possiamo piazzare sul nostro bestione meccanico è il dispositivo per il volo a reazione. Per quanto pazzesco, ci permetterà di far zompare nel cielo il nostro robot per chilometri.





▲ La possibilità di saltare sugli edifici ci dà un netto vantaggio sugli avversari. Sfruttiamola a dovere.

◄ Semplicemente ridicolo. Non riuscirà mai a sollevarsi, garantito. È divertente, però, perciò va benissimo.

4 PRONTI AL CONTATTO!

È difficile crederlo, ma il nostro robot dispone di una vista di precisione. Più che a uno stile di combattimento da guerriglia alla Delta Force, però, ci servirà per prendere di mira parti specifiche dei nostri bersagli. Ogni pezzo del nostro nemico può essere danneggiato separatamente: concentrando i colpi su una parte singola, perciò, potremo eliminarlo più velocemente... e guadagnare l'ammirazione di colleghi e membri del sesso opposto.



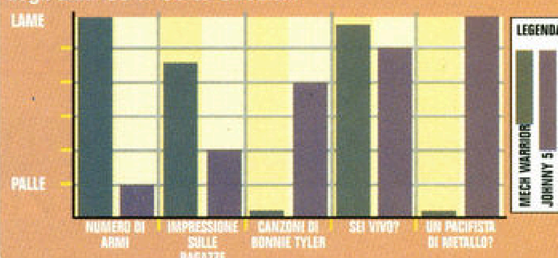
▲ Non spariamo finché non riusciremo a vedergli il bianco degli occhi. Il fatto è che gli occhi non li ha...



▲ Questo mirino quadrato rappresenta un piacevole diversivo rispetto a quelli rotondi tradizionali. Eggià.

SCONTRO METALLICO...

I robot nuovi di zecca di Mechwarrior 3 o Johnny 5, l'eroe degli anni '80 di Corto Circuito?



...immaginiamo un gigantesco robot che irrompe nella nostra strada, si dirige verso la casa di fronte, la distrugge e si allontana, sparando salve di missili...

il giudizio

aspetto

Praticamente perfetto. La grafica è favolosa. Il sonoro, anche. I menu, pure.

giocabilità

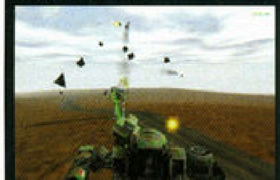
Profonda e ben equilibrata. Peccato per l'intelligenza artificiale non troppo sveglia.

longevità

Un gioco duro e vasto, con modalità a più giocatori in generose quantità.

il meglio

La prima volta che metteremo alla prova un nostro nuovo progetto. Funzionerà... o no?



il peggio

L'intelligenza artificiale povera, che riesce ad abbassare in un istante di un buon 10% il giudizio del gioco. Bah.



Veramente divertente; ma perché l'intelligenza artificiale non è un po' più... intelligente? Vien da pensare a un uomo di latta del mago di Oz in cerca di un cervello...

82%

Se ci piace questo proviamo X-Wing: Alliance, un gioco dall'atmosfera simile ma con le astronavi al posto dei robot.

COMPUTER ONE

LA PIU' GRANDE CATENA ITALIANA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES



LIT.109.900



LIT.89.900

LA TRANQUILLITA' DI ESSERE I MIGLIORI

Titolo	Prezzo
3D HUNTING	LIT.69.900
ALIENS Vs PREDATOR	LIT.94.900
AMERZONE	LIT.99.900
ART OF MAGIC	LIT.99.900
ATLANTIS DVD	LIT.94.900
BALDUR'S GATE D.DISK	LIT.44.900
BLAZE AND BLADE	LIT.89.900
BLAZE AND BLADE	LIT.99.900
BIRD HUNTER UPLAND	LIT.69.900
DESCENT 3	LIT.109.900
DRAGON'S LAIR DVD	LIT.109.900
EXPENDABLE	LIT.94.900
F22 LIGHTING 3	LIT.119.900
FALCON 4.0 ITA	LIT.99.900
FLEET COMMAND	LIT.109.900
F.SIM.98 FLIGHT BAG	LIT.49.900
OFFICIAL F1 RACING	LIT.99.900
HEAVY GEAR 2	LIT.99.900
HELL-COPTER	LIT.99.900
HEROES OF M.& MAGIC	LIT.99.900
JIMMY WHITE 2	LIT.99.900
MACHINES	LIT.94.900
MECHWARRIOR 3	LIT.99.900
MIDOWN MADNESS	LIT.94.900
MIGHT & MAGIC 7	LIT.99.900
NEED FOR SPEED 4	LIT.99.900
OP.ART OF WAR 2	LIT.119.900
OUTCAST	LIT.109.900
PGA CHAMP.99	LIT.99.900
PRO 18 WORLD TOUR	LIT.79.900
SCUDETTO 3	LIT.89.900
SPORTS CAR GT	LIT.99.900
WWII GI	LIT.59.900
STAR TREK BIRTH FED.	LIT.99.900
STARWARS MINACCIA	LIT.99.900
VIRTUAL DEEP SEA FISHING	LIT.79.900

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TELEFONO: 051 - 343504 FAX:051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE Via Vela 12/2 - BOLOGNA

SERVIZIO RIVENDITORI

TELEFONO: 051 - 301311
FAX: 051 - 345236

I Negozi

BOLOGNA VIA VELA 12/2 TEL. 051/343504	**BOLOGNA** VIA MURRI 39/D TEL. 051/343504	**FERRARA** VIA GARIBALDI, 120 Tel. 0532/204881	**FORLI'** C.SO REPUBBLICA, 180 TEL. 0543/20233
MODENA VIA FARINI, 73 TEL. 059/211130	**FIRENZE** VIA DEI PUCCI, 1 TEL. 055/291521	**PARMA** VIA SAVANI 14/L TEL. 0521/293988	**PAVIA** VIA CALATAFIMI, 6 TEL. 0382/28922
VERONA VIA PITAGORA, 12 TEL. 045/577360	**GENOVA** PROSSIMA APERTURA		

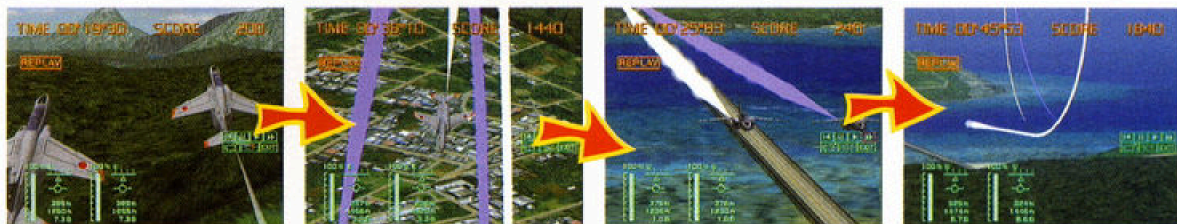
INTERNET
http://www.computerone.it

CHIUSI PER FERIE DAL 9 AL 22 AGOSTO COMPRESI

Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA



Aero Dancing? Cos'è, una nuova raccolta di pezzi da discoteca alla menta? O è la prima simulazione di volo per il Dreamcast?



AERO DANCING



1 Oplà!

La modalità Sky Mission Attack: Pilot Wings a bordo di un jet. Le nostre capacità di piloti saranno messe a dura prova, perché dovremo far passare l'aereo attraverso i cerchi.



▲ Viste da lontano, queste rocce sono spettacolari. Non avviciniamoci troppo, però.



▲ Questa "Polo" di smog sopra la città deve essere spazzata via con un getto d'aria fresca.





A sentire ciò che si dice in giro, quest'estate sono di moda le cose essenziali. È una fortuna per Sega, perché Aero Dancing è uno dei giochi più essenziali che ci sia mai capitato di vedere. Immaginiamo una simulazione di volo per PC priva di opzioni e dettagli. Ora immaginiamo uno sparatutto volante per console... in cui non si spara. In entrambi i casi ciò che rimane è Aero Dancing. Il nostro ruolo nel gioco è quello di un pilota Blue Impulse, all'interno di uno squadrone tipo Frecce Tricolori.
Dovremo imparare a manovrare il nostro jet in modo da poterci unire alla pattuglia e disegnare nel cielo forme armoniose con la nostra scia di fumo. Altrimenti potremo scegliere la modalità Attack, che in sostanza è una specie di Pilot Wings a base di jet. Tutto qui. Niente a cui sparare, niente missioni e niente preoccupazioni per le condizioni atmosferiche. Non dovremo che volare qua e là.

GRAFICA

La grafica degli aerei è la migliore che abbiamo mai visto su una console e viene ulteriormente messa in evidenza dalle numerosi sorgenti luminose, ma lo scenario a base di elementi che compaiono dal nulla e di città disegnate rozzamente è imperdonabile. In un gioco caratterizzato da una così misera varietà d'azione, si poteva sfruttare di più la potenza del Dreamcast per creare un po' più di spettacolo.

PIATTO

Si può dire quello che si vuole, ma non riusciamo a entusiasmarci davanti a questo gioco. I movimenti fisici sono accuratamente riprodotti, la grafica è fenomenale e gli aerei sono dei prodigi di maneggevolezza: il gioco in sé, però, è più piatto di uno show televisivo. Se fossimo costretti a giocarci troppo a lungo, è probabile che il nostro cervello abbandonerebbe il cranio scivolandoci via attraverso le orecchie... È davvero strano che Sega si prepari a pubblicare così presto un gioco destinato a interessare solo i più fanatici appassionati delle simulazioni di volo. Il Dreamcast non ha ancora inflitto seri danni a Sony e trovate come questa non lo aiuteranno di certo a farlo.

2 Resta in coda!

Assolutamente unica, nella modalità a più giocatori, è l'assenza dello schermo condiviso. Anche se sulle prime potrà disorientarci, ci insegnerà a essere precisi per restare in formazione.



▲ Ecco una coppia che ammira il tramonto. Che romantici.



▲ Questo ricorda un po' l'albero con le ghirlande della tradizione pagana...



▲ Hanno le ali e volano. Cos'altro potremmo chiedere a degli aerei?



▲ La visuale dall'abitacolo: luci intermittenti dappertutto. L'ideale per perfezionare la nostra abilità di piloti evitando di finire contro qualche picco roccioso.



► La grafica degli aerei è davvero brillante, ma gli sfondi non sono proprio gran che.

◄ Non è facile usare il fumo per comporre scritte nel cielo. Finora noi siamo riusciti a scrivere "00000", ma "Viva Games Master" non ci viene ancora.

il giudizio

aspetto

Il realismo degli aerei è pressoché fotografico, ma lo scenario, carino da un'altezza di 4500 metri, appare orrendo quando ci si abbassa planando.

giocabilità

Dopo un po' di tempo passato a seguire con la testa l'inclinazione dell'aereo finiremo per addormentarci per la noia.

longevità

Per padroneggiare tutti i dettagli e le abilità necessarie ci vogliono secoli; ma se è per quello, anche per digerire un sasso...

il meglio

Completare una bella scritta nel cielo e ammirarla da più angolazioni.



il peggio

La totale assenza di varietà nell'azione di gioco. Nient'altro che cielo blu.



Gli appassionati di simulazioni di volo potranno apprezzarlo, ma chi si aspetta magie dal Dreamcast farà bene a spendere altrove i propri quattrini.



55%

Se ci piace questo proviamo Pilot Wings per Nintendo 64 o X-Wing Alliance per PC. Altrimenti, aspettiamo Air Force Delta per il Dreamcast, di gran lunga superiore.

CHALLENGE multimedia

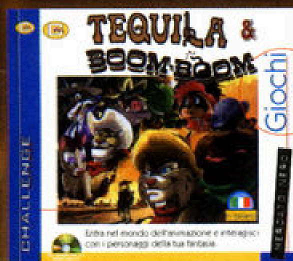
Contro la pirateria rivolgiti al tu MERCATO NERO ia

Grandiosi giochi ad un prezzo imbattibile









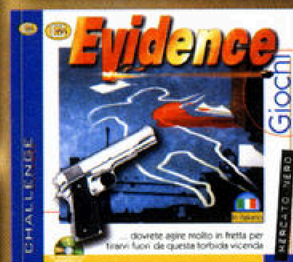


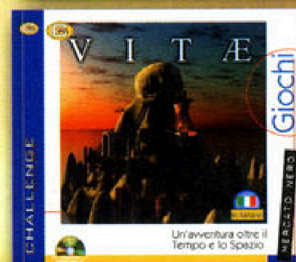
















Ecco i giochi della collana MERCATO NERO di Challenge Multimedia.

Sono titoli originali, completi, sempre in italiano dalla qualità garantita e dalla giocabilità assicurata. Li puoi avere con sole **19.900** Lire!

Cerca i prodotti CHALLENGE MULTIMEDIA dal tuo dal rivenditore di fiducia, oppure rivolgiti direttamente a noi per conoscere le ultime novità.

grafica: RED FROG



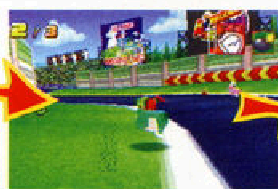
PC CD ROM **Per WINDOWS 3.X, 95™/98™**

Per saperne di più visita il nostro sito
www.challengemm.it e-mail: jotler@challengemm.it



Bomberman è di ritorno, ma questa volta non cercherà di concludere la sua carriera con un altro deludente titolo tridimensionale.









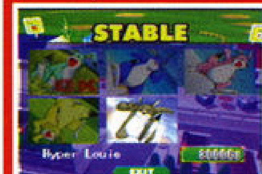
BOMBERMAN FANTASY RACE

1 DINOSAURI!

Potremo scegliere fra due tipi di cavalcatura, ognuna delle quali ha numerose possibilità di espansione. Il destriero di base è il Louie, una specie di coniglio maneggevole e capace. I giocatori più esperti sceglieranno invece il Tirra, grosso dinosauro con le gambe di un calciatore e la velocità di una Formula 1.



▲ Inizieremo il gioco con un dinosauro di ciascuno dei due tipi, ma più avanti potremo acquistarne altri.



▲ Cominciamo a risparmiare per questo Louie purosangue. È l'ideale.

Fino a poco tempo fa, il nome Bomberman garantiva di per sé il massimo divertimento di gruppo. Le successive edizioni del gioco hanno esteso sempre più la formula originale in 2D basata sul 'bombardali per non farti bombardare', fino a raggiungere la vetta di una spettacolare versione a 10 giocatori per Saturn.

Da quel momento in poi, Bomberman ha tuttavia perso un po' del suo smalto. Bomberman Fantasy Race, però, rappresenta un gradito ritorno di fiamma per il piccolo artificiere.

DINOSAURI

Questo gioco è una spudorata imitazione di Mario Kart ed è anche un'imitazione riuscita. Non offre certo la profondità e le finezze del classico Nintendo, ma se non altro riesce a essere un po' diverso dal solito. Più o meno. La differenza più importante è data dal fatto che nessuno dei veicoli dispone di ruote, dal momento che si tratta dei dinosauri bipedi già comparsi in molte delle ultime uscite di Bomberman, prima che diventasse in 3D e ingiocabile. Le corse con i dinosauri richiedono le stesse abilità di quelle con i go-kart, tranne per il fatto che dovremo fare attenzione a non spingere troppo la nostra cavalcatura: se si stancherà di noi, infatti, ci scaraventerà a terra con bombe e tutto senza pensarci due volte. OK, forse non è proprio così, ma senz'altro l'uso del pulsante sprint al momento sbagliato ci farà perdere la gara. Il metodo di manovra è diverso da quello di Mario Kart e prevede un sistema abbastanza insolito per affrontare le curve, che ci permette di far saltare la nostra creatura al di là dei bordi della pista, acquistando così un potente scatto. Quel che è meglio è che qui ci sono tutti i classici bonus dei vecchi giochi di Bomberman, dai pattini ai guanti e, naturalmente, alle bombe.

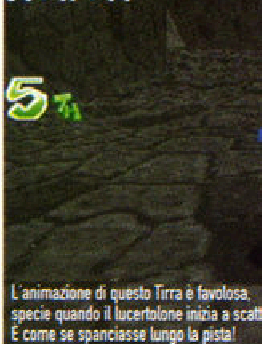
I POWER-UP

Potremo fame scorta prima di ogni gara, acquistandoli con le monete che guadagneremo piazzandoci al primo, secondo o terzo posto. Vincendo una gara otterremo inoltre la possibilità di correre un giro extra da soli lungo un



percorso costellato di monete. Potremo inoltre spenderle per acquistare biglietti che ci consentiranno di accedere alle piste successive. Potremo così affrontare le varie piste in qualsiasi ordine, se avremo sufficienti ricchezze. Questa combinazione di Bomberman, dinosauri e richiami a Mario Kart dovrebbe essere sufficiente a convincere molti giocatori a dare un'occhiatina al gioco: è un titolo particolarmente consigliato agli utenti di PlayStation affetti da una grave forma di "invidia dell'idraulico"... Non occorre molto tempo per completare la modalità a un solo giocatore, ma la longevità del gioco è potenziata dalle modalità versus e time trial, oltre che dalla grande varietà di dinosauri diversi.



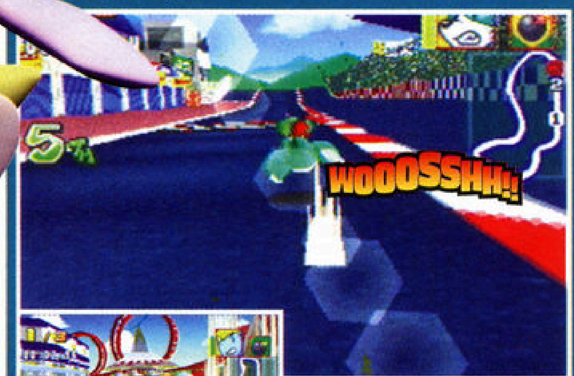


L'animazione di questo Tirra è favolosa, specie quando il lucertolone inizia a scattare. È come se spanciasse lungo la pista!

2 Corri, corri!

Teniamo d'occhio l'indicatore di resistenza nell'angolo dello schermo. Quando sarà al massimo potremo effettuare uno scatto di velocità, facendo schizzare via la nostra cavalcatura. Il trucco per battere il computer consiste proprio nel tenersi da parte un livello di resistenza sufficiente per scattare nell'ultimo giro.





▲ Ecco che se va! Non c'è modo di fermarlo quando è così in forma. Ci riprenderà molto in fretta.

◄ Un Tirra che procede in velocità ha la maneggevolezza di un'autocisterna in curva. Attenzione ai muri!

il giudizio

aspetto

Alcuni circuiti sono abbastanza piatti, ma si riesce a distinguere bene cosa sta succedendo.

giocabilità

Ci vuole un bel po' per prendere la mano con i comandi digitali, ma superato questo ostacolo ci aspetta un gioco veramente divertente.

longevità

Non occorre molto tempo per mettere da parte il denaro sufficiente per accedere a tutte le piste; a quel punto rimane comunque la modalita versus.

il meglio

Gli elementi e i bonus tratti dai classici giochi Bomberman del passato.



il peggio

L'ultimo giro, quando quegli imbroglioni dei personaggi controllati dal computer ci sorpassano in blocco.



Malgrado non riesca a raggiungere lo splendore di Mario e compagni, Bomberman Fantasy Race rimane comunque un ottimo clone di Mario Kart.

81%

Se ci piace questo... potrebbero piacerci anche Micro Machines o Circuit Breakers. Altrimenti, passiamo direttamente a Mario Kart.



G-MAIL

mettiamo in moto i nostri PC, prepariamo le nostre penne e scriviamo alla G-Mail!

Quanta bella posta questo mese! Andiamo a vedere cosa hanno scritto i nostri lettori...

QUEI BORDI INSOPPORTABILI

Caro Games Master,

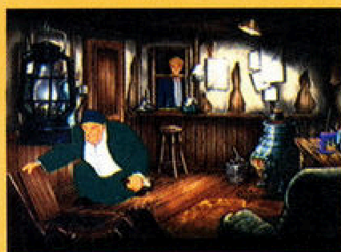
Ho sempre preferito le console giapponesi, per il semplice piacere di poter vedere i giochi a tutto schermo e per la possibilità di avere subito a disposizione gli ultimi titoli usciti. Una cosa che non riesco a sopportare delle console PAL prodotte in Europa sono i bordi dello schermo. Durante le sequenze filmate dei giochi ci sono sempre quelle due odiose strisce nere sopra e sotto lo schermo... A volte sono spesse anche cinque o sei centimetri, perciò ho deciso di scegliere un Dreamcast prodotto in Giappone o negli Stati Uniti.

Una versione europea o americana sarebbe meglio: almeno, per esempio, potrei avere i giochi in inglese invece che in giapponese...

Quello che mi chiedo, però, è questo: la versione PAL avrà anche in questo caso quelle due maledette strisce nere? Lo chiedo perché il Dreamcast utilizza il sistema operativo Windows CE e non si è mai visto un videogioco per PC con quelle strisce sullo schermo. Credete che la nuova console di Sega sarà fatta in modo da funzionare bene anche qui da noi?

Sonia Bruca

Che tu ci creda o no, non è necessario che un gioco in versione PAL presenti le famose strisce nere. Quando un gioco viene tradotto dalla versione NTSC a quella PAL, gli sviluppatori possono modificarlo in modo che le strisce non appaiano. È possibile anche velocizzare il gioco: i giochi NTSC, infatti, sono più veloci di quelli PAL. Il fatto è che questi procedimenti richiedono tempo e denaro: ecco perché gli sviluppatori scelgono di non adottarli. I giochi per PC utilizzano un sistema diverso e per questo non presentano i bordi neri.



▲ Ci sarà un seguito nella serie di successo di Broken Sword?

NINTENDO 64 AL SANGUE

Caro GamesMaster,

Come tutti sto aspettando l'uscita del Dreamcast e, negli ultimi mesi, ho tenuto d'occhio i titoli che sono stati annunciati per la nuova console. Sono rimasto sbalordito nel vedere tra questi titoli Resident Evil: Codename Veronica. Mi è rimasto in mente perché, pensando al mio Nintendo 64, ho cominciato a chiedermi cosa abbia sbagliato Nintendo. Il Dreamcast non è ancora uscito ed ecco che per lui vengono già annunciati giochi super-sanguinari come questo. Il Nintendo 64, invece, sta ancora aspettando il suo primo titolo d'azione e di conseguenza continua a perdere terreno. Forse, se fossero usciti in versione per Nintendo 64 un numero maggiore di titoli un po' più 'adulti' tipo Turok 2 e meno cose come Zelda e F-Zero X, il successo della console ci avrebbe guadagnato.

La PlayStation per esempio ha prodotto alcuni titoli ottimi e originali tipo Metal Gear Solid e Tenchu, adatti sia agli adulti che ai più piccoli. Secondo me il Dreamcast dovrà seguire la stessa strategia, se vuole fare le cose in grande.

Ivano Pesi



Beh, se quello che vuoi è il sangue, allora sarai felice di sapere che in giugno uscirà Carmageddon '64, seguito a breve



la lettera del mese

Caro Games Master

Scrivo per sapere qualcosa sulla PocketStation di Sony. Ho letto qualche informazione in merito su Games Master, ma non c'era scritto a cosa serve esattamente. L'articolo parlava delle sue dimensioni e della sua alta definizione, ma non è bastato a darmi un'idea di come dovrei usarla. Potreste gentilmente spiegarmelo voi?

Roberto Lenti

La PocketStation è, in sostanza, una favolosa scheda di memoria che può anche essere usata indipendentemente per giocare. Un buon esempio del suo utilizzo sarà visibile nell'imminente Final Fantasy 8, dove potremo allevare dei Chocobo sulla PocketStation e poi scaricarli sulla nostra PlayStation.

distanza, in agosto, da Shadowman: entrambi i titoli saranno sul mercato molto prima che Resident Evil: Codename Veronica faccia in tempo a mettere fuori il naso.
Anche il Nintendo 64 sembra essere destinato a un futuro sanguinario, quindi.

VOCI DI KOMBATTIMENTI...

Girano un sacco di voci... L'ultima che ho sentito è che Midway starebbe sviluppando una seconda avventura della serie Mortal Kombat dal titolo Mortal Kombat: Special Forces.
Si dice che nel gioco Jax e Sonya dovranno far saltare i malvagi piani di Kano. Ho sentito anche che starebbero preparando un altro picchiaduro Mortal Kombat per il Dreamcast.
Alex Ego

Purtroppo, Midway non ha fatto commenti su nessuna delle due ipotesi. GT Interactive, editore di Midway, ha però negato di sapere qualcosa a proposito della pubblicazione di una seconda avventura.
Il commento a proposito di un eventuale titolo Mortal Kombat per il Dreamcast è stato un prudente "non ancora".

FOLLIA VIRTUALE

Caro GamesMaster,
Leggendo la posta ho notato che si scrive moltissimo su ogni console conosciuta all'uomo.
Allora ho pensato di scrivere qualcosa a proposito delle console future. Io ritengo che in pochi anni la Realtà Virtuale entrerà in ogni casa, vista la maniera in cui si sta sviluppando il mondo dell'informatica. Soppianterà tutti i giochi 3D perché ci dà la possibilità effettiva di essere all'interno del gioco, invece di guardarlo attraverso uno schermo TV. Questo significa che sarebbe in pratica possibile uccidere delle persone senza violare la legge. Chissà se in questa maniera le strade diventeranno più sicure, dato che assassini, rapinatori, ecc. faranno ciò che vorranno in un mondo virtuale. E poi sarebbe bellissimo poter creare i propri giochi!
Franco DeBenedetti, Livorno

Punto di vista interessante, Franco. Personalmente, non riteniamo che i videogiochi possano risolvere i problemi sociali del mondo. Ci preoccupa anche il tuo desiderio di far fuori le persone... Se però i giochi dovessero diventare più "reali", allora dovremmo chiederci perché vogliamo giocare a dei giochi così violenti.

SEGUITI

Caro GamesMaster,



So che già se ne è parlato in precedenza, ma anch'io voglio dire la mia sulla continua comparsa di seguiti per la PlayStation. Sappiamo di Gran Turismo 2, Final Fantasy 8, V-Rally 2 e molti altri. Ho letto su Games Master delle uscite come Crash 4, Tomb Raider 4 e Spyro 2. Anche la nuova console Sony si chiamerà PSX 2. È difficile trovare in questi giorni un gioco che non abbia un numero che accompagna il titolo. Questa situazione inizia ad annoiarmi. D'altra parte, Nintendo continua a pubblicare giochi originali come Mario Party. Ritengo perciò che la PlayStation dovrebbe seguire l'esempio del Nintendo 64.
Bruno Colauto, Reggio Calabria



Eh sì, hai ragione. Vivremmo tutti molto meglio senza un altro gioco della serie FIFA o Megaman, ma ci sono dei titoli che meritano di sfruttare i miglioramenti tecnici per quel che riguarda giocabilità e grafica. Ottimi esempi sono Tekken 2 e International SuperStar Soccer, e anche Metal Gear Solid è un seguito in senso stretto. Per quel che riguarda l'originalità del Nintendo 64, non ci sembra molto intelligente mettere Mario dappertutto...

UN FUTURO INFAUSTO

Caro GamesMaster,
Fa piacere notare che l'industria dei videogiochi continua a crescere e a produrre dei giochi di qualità sempre migliore.
Ma fino a che punto possono arrivare i giochi? Vista la grafica della nuova PlayStation, credo che in un non lontano futuro sarà difficile distinguere la grafica dei giochi dalla vita reale. Quando ciò accadrà, i programmatori dovranno concentrarsi su altri fattori per creare dei giochi migliori.

L'intelligenza artificiale potrebbe fare enormi passi avanti e film come Terminator potrebbero non essere così lontani dalla realtà: mi riferisco alla creazione di un cyborg, non al viaggio nel tempo.
Se i giochi diventano così realistici potrebbero influenzare drasticamente lo stato mentale dei giocatori. Immaginiamo di giocare e di veder morire qualcuno che ha delle fattezze "umane" in tutto e per tutto. Non è certo una bella prospettiva.
Luca Mauri, Milano

Ci sembri impaurito Luca, ma un po' di paura non fa male. Per quel che riguarda la violenza nei giochi della prossima generazione, riteniamo che dovranno seguire lo stesso percorso fatto dai film più recenti. L'azione è molto curata ed elegante, pensiamo ai film di John Woo, per sfuggire alla censura più accanita. Dateci dei giochi davvero realistici, sappiamo noi come gestirli!

in breve

Chi l'ha visto?

Caro Games Master
Quando poco tempo fa ho comprato una copia di FIFA '99 per Nintendo 64, non ci ho trovato dentro né Ronaldo né Denilson. È un peccato, perché volevo comprarli tutti e due per il Manchester United.
Federico Galli

Beh, Denilson è passato alla squadra spagnola del Real Betis per la cifra record di 60 miliardi di lire, perciò non lo troverai mai in Sud America. Non troverai neanche Ronaldo, ma c'è un tizio identico di nome Calcio.

Magia nera

Caro Games Master
Ho sentito delle voci a proposito di una PlayStation nera con la quale è possibile farsi i giochi da soli. Mi chiedevo se sapreste dirmi dove trovarne una al prezzo più basso possibile.
Paolo Mattei

Beh, il Net Yaroze era un apparecchio distribuito esclusivamente da Sony. Purtroppo il progetto si è concluso, anche se Sony continua a sostenere i partecipanti originali. Per avere altre informazioni, o magari per acquistare uno degli ultimi Net Yaroze, puoi provare a contattare Sony.

Crash per PC

Caro Games Master,
Vorrei sapere se è possibile trovare uno dei giochi Crash Bandicoot per PC.
Giovanni Rotondi

È molto raro che Sony pubblichi dei giochi in versioni diverse da quella per la sua console... e non è il caso di Crash Bandicoot. Purtroppo non lo vedremo mai su PC.

SCRIVETE! SCRIVETE!

Indirizzate le vostre lettere per la G-Mail a:
Games Master c/o KiD, C.so Lodi 59, 20139, Milano
Potete sempre usare il nostro indirizzo di posta elettronica
gamesmaster@kiditaly.com

SUL PROSSIMO NUMERO



Games Master

La Forza è forte in noi!

SUL PROSSIMO NUMERO

- V-RALLY 2 (PSX)
- SILENT HILL (PSX)
- QUAKE 2 (N64)
- SUPERMAN (N64)
- EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE (PC)
- EPISODE 1 RACER (N64)
- DUNGEON KEEPER 2 (PC)

E MOLTO ALTRO ANCORA!

STAR WARS

LA MINACCIA FANTASMA
SPECIALE GUERRE STELLARI

I GIOCHI TRATTI DAL FILM!

- EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE
- EPISODE 1 RACER
- THE GUNGAN FRONTIER
- JEDI KNIGHT: OBI-WAN
- FORCE COMMANDER

INOLTRE!

SPECIALE! TUTTI I GIOCHI TRATTI DA GUERRE STELLARI!

IN EDICOLA: DALL'ULTIMA SETTIMANA DI AGOSTO

Nella Creative dimension l'unico rischio è farsi prendere troppo!

live! the experience!

the Live! experience.

La nuova 3D Blaster TNT2 Ultra "intrappola" le tecnologie grafiche più innovative e le utilizza per spingere la tua esperienza di gioco là dove non è mai arrivata.

Anche a risoluzioni incredibilmente elevate, i 32 MB di memoria e le immagini a 32 bit assicurano un realismo grafico senza precedenti, mentre le altissime frequenze di refresh consentono azioni di gioco rapidissime e incessanti.

Per "spremere" dai tuoi videogiochi tutto quello che sono in grado di darti, entra nella Creative Dimension. Il gioco ti prenderà talmente che potrebbe essere difficile sfuggirgli.

3D Blaster Riva TNT2 Ultra

- Basata sul processore grafico Riva TNT2 Ultra di nVidia
- 32 MB di SDRAM e RAMDAC da 300MHz
- Utilizza il Bus AGP
- Risoluzione fino a 2048x1536
- Architettura di memoria 128-bit ad elevata velocità con pipeline TwiN Texel

Per saperne di più chiedi al tuo rivenditore di fiducia o consulta il nostro sito web



CREATIVE

La nuova dimensione per il tuo PC

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Schede Audio | **Schede Grafiche** | **Altoparlanti** | **PC-DVD** | **Video**